

JEUX INFORMATIQUES ET COMMUNICATION

● COUP D'OEIL SUR QUELQUES EDITEURS ETRANGERS.

DOSSIER : LA BD SUR VOS ECRANS.

■ CONCOURS MICROPROSE : GAGNEZ UN BUGGY RADIOCOMMANDE.

RIMRUNNER

PALACE

M 1871 - 8 - 20,00 F

3791871020002 00080

MENSUEL N° 8 - MAI 1988


SPACE RACER
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC
disquettes 5 1/4 et 3 1/2
GRAPHISMES SUPERBES
SON ET VOIX DIGITALISÉS
149 Frs* toute version cassette
199 Frs* toute version disquette
* Prix moyen constaté
SPACE RACER ©loriciels 1988
En vente chez tous les bons revendeurs dont:
fnac
Auchan
CONFORAMA
TANDY
loriciels
N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18
CATALOGUE GRATUIT
LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL
Nom
Prénom
Adresse
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi

HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ECRANS !





Arcades est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ

Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrice
Laurence LE GENTIL

Maquette
Patrick LOPEZ

Rewriting
Isabelle HALBERT

Abonnements – Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. 99.52.98.11

Relations extérieures, Promotion
Sylvio FAUREZ

Administration, Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex 741.042 F
Serveur 3615 MHZ

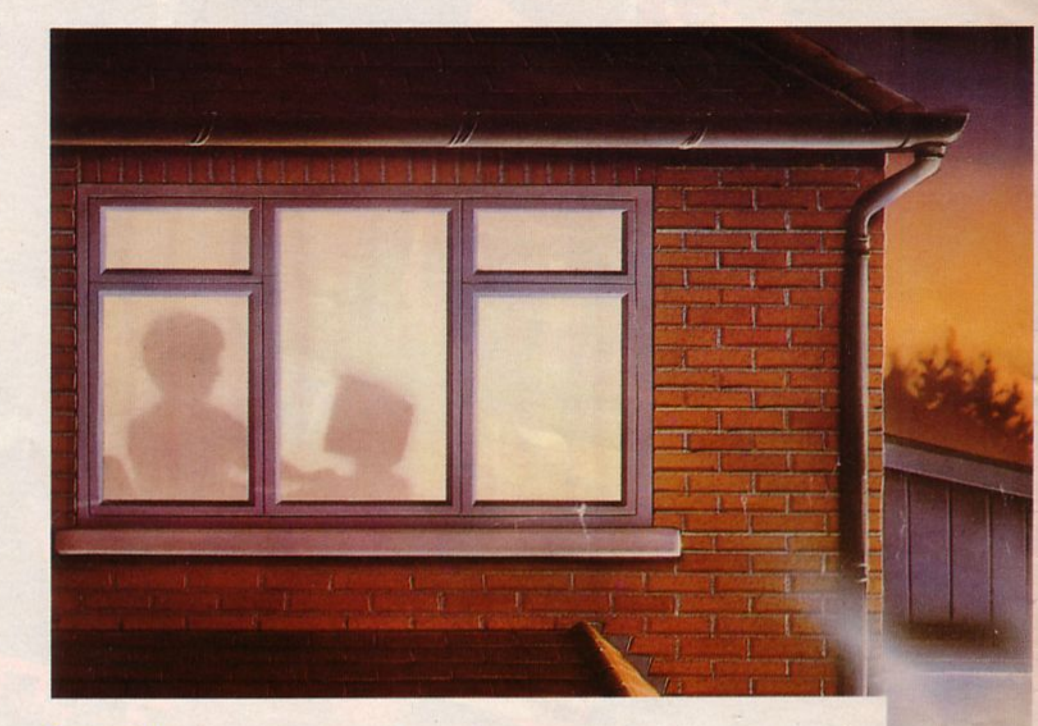
Vente au réseau exclusivement
BEP - La Haie de Pan
35170 BRUZ
Terminal E83

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT

Publicité
IZARD CREATION – 15, rue Ste Melaine
35000 RENNES – tél. 99.38.95.33

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes du groupe, ainsi qu'aux organismes liés contractuellement pour le routage. Les informations peuvent faire l'objet d'un droit d'accès et de rectification dans le cadre légal.





Effectuer un sondage parmi ses lecteurs, c'est aussi se mettre à leur écoute et s'engager implicitement à tenir compte de leurs remarques. Arcades va donc changer dans la direction où vous le souhaitez : notation des logiciels testés, avis différents sur certains jeux, petites annonces gratuites à partir du prochain numéro et modification des lots du concours déjà annoncée dans Arcades n° 7.

Dans l'ensemble, l'équilibre de la revue semble vous satisfaire et, si vous souhaitez voir se développer certaines rubriques (Mayday par exemple), il vous suffit d'y apporter votre concours. Ainsi, Podium a disparu faute de participation. Après 6 numéros d'existence, à la date du sondage, Arcades est déjà lu par plus de 60 000 lecteurs car vous avouez le faire circuler… Continuez à faire connaître notre revue afin que bientôt, nous puissions vous offrir davantage de services.

La Rédaction

Photocomposition SORACOM - Photogravure SCANN-OUEST - Impression La Haye Mureaux 78 -
Distribution NMPP - Dépôt légal - N° 24407 - Commission Paritaire n° 69768

SOMMAIRE



La couverture de ce numéro d'ARCADES est une publicité PALACE SOFTWARE

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).

AMSTRAD

ELITE 6 PACK N°3	**95/145F**
+DRAGONS LAIR 1+2	
+ENDURO RACER+QUARTET	
+WONDER BOY+SCOOBY DOO	
ARCADE ACTION	**115/185F**
+BARBARIAN+RENEGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE 2	
GEANTS D'ARCADE	**115/195F**
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES	
+RYGAR+GAUNTLETDEEPDUNG	
AMST GOLD HIT N3	**115/195F**
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY	
+WCLEADERBOARD+BRAVESTAR	
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA	
LES GREMLINS	**115/165F**
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3	
+BASIL DETECTIV+DEFLEKTOR	
+JACK THE NIPPER 2	
COLLECT KONAMI	**115F/185F**
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEME	
SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG	
FU2+GREEN BERET+YE AR	
KUNG FU+HYPERSPORT	
+PINGPONG+MIKIE	
TOP TEN COLLECT.	**99/145F**
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM	
A7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN	
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX	
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT	
ERE HITS 3	**145/225F**
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN	
+TENSION+CONTAMINATION	
LES TRESORS USG	**99/195F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR +METROCROSS	
+ACE OF ACES	
BEST OF ELITE 2	**95/145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS	
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2	
ALBUM EPYX	**99/189F**
+WINTER GAMES+WORLD	
GAMES+SUPERCYCLE	
+IMPOSSIBLE MISSION	
OCEAN STAR HIT N2	**99/145F**
+ARMY MOVES+MUTANTS	
+HEAD OVER HEALS	
+COBRA+WIZZBALL+TANK	
IMAGINE ARC HITS	**99/145F**
+ARKANOID+GAME OVER+MAG	
MAX+LEGEND OF KAGE	
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM DIGITAL	**119/165F**
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT	
+TT RACER+NIGHT GUNNER	
MALETTE JEUX FIL	**175/225F**
+EXPRESS RAIDER+SUPER	
SOCCER+TAI PAN+XEVIOUS	
LORICIEL HIT 4	**149/195F**
+BILLY LA BANLIEUE	
+MARACAIBO+MGT	
ELITE 6 PACK N°2	**95/145F**
+BATTY+ACE+INTL KARATE	
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER	
ERE HITS N°2	**145F**
+CRAFTON XUNK+ROBBOT	
+EDEN BLUES+SAI COMBAT	
GAME SET MATCH	**129/179F**
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA	
+PING PONG+FOOT	
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL	
+SUPERTEST DECATHLON	
ERE HITS N°1	**145F**
+ MACADAM BUMPER	
+ MISSION 2 + PACIFIC	
OCEAN STAR HITS	**95/145F**
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+ GALVAN + KNIGHT RIDER	
+ STREET HAWK + MIAMI VICE	
AMST GOLD HITS N2	**95/145F**
+ BREAKTHRU + THE GOONIES	
+ AVENGER + DESERT FOX	
+ KONOMI'S GOLF	
PACK FIL N°2	**139/189F**
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUT	
+ CAULDRON2 + SORCERY	
LES EXCLUSIFS N°1	**99/145F**
+ LEADERBOARD + TAI PAN	
+XEVIOUS+TOP GUN	
HIT PACK 2	**95/145F**
+SCOOBY DOO	
+FIGHTING WARRIOR	
+ANTIRIAD +COMMANDO 86	
+JET SET WILLY+1942	
THEY SOLD MIL N°3	**95/145F**
+KUNG FU MASTER +FIGHTER	
PILOT+GHOSTBUSTER + RAMBO	
LORICIEL HIT N°6	**129/179F**
+COSA NOSTRA+ATOMIC	
+LAST MISSION	
ALBUM HEWSON	**95/145F**
+EXOLON+ZYNAPS	
+RANARAMA+URIDIUM PLUS	
ALBUM UBISOFT	**165/195F**
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT	
+MANHATA LIGHT+MGE CAILL	
ALBUM LORICIEL	**95/145F**
+5° AXE+SAPIENS	
+MGT+ AIGLE D'OR	

NOUVEAUTES

AQUANAUTE	119/159F
ALTERN WORLD GAMES	95/145F
APOCALYPSE	95/145F
BAD CAT	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
CHAIN REACTION	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CYBERNOID FIGHT MAC	95/145F
CONSPIRATION	145/185F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
E.X.I.T	145/195F
FIREZONE	125/175F
GABRIELLE	139/175F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GOTHIK	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GUNSHIP	195/245F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
HURLEMENTS	135/175F
IKARI WARRIOR	95/145F
IRON HORSE	99/149F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
LA PANTHERE ROSE	99/149F
LA CHOSE GROTEMBUR	135/175F
LAZER TAG	95/145F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
NEBULUS	95/145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129/169F
RASTAN	89/145F
RIMMERUNNER	89/145F
ROARWARS	95/145F
SHACKLED	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SORCERER LORD	179/235F
SPACE RACER	139/189F
STRYFE 2	135/175F
SPY TRILOGY	95/145F
SUPER HANG ON	95/145F
TARGET RENEGADE	89/145F
THE HUNT RED OCTOB	145/195F
THE FLINTSTONES	89/139F
THE LAST NINJA	95/145F
THE SENTINEL	99/149F
TRIVIAL PURS JUNIOR	185/245F
TROLL	89/139F
V2	ND/175F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD TOURNAM	95/145F

HIT PARADE

ARKANOID2:REVENGE	89/145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	ND/195F
BASKET MASTER	89145F
BEDLAM	95/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BUBBLE BOBBLE	95/145F
BOB WINNER	129/169F
BOBSLEIGH	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CLASH	ND/195F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CRASH GARET	195F
DRILLER	145/185F
FLYING SHARCK	99/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	89/145F
HANS D'ISLANDE	129/145F
HURLEMENTS	135/175F
HSM COBRA	259/275F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
LA GUERRE DES ETOILE	99/149F
LA MARQUE JAUNE	249/249F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189F
LES MAITRES DE L'UNI	95/145F
MACH 3	129/179F
MATCH DAY 2	89/145F
NORTH STAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
OXPHAR	ND/205F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	89/145F
QUAD	145/179F
QUIN	ND/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
SANTA FE	ND /175F
SEPTEMBER	95/145F
SCRABBLE FR	175/220F
SUPERSKI	145/195F
TERRAMEX	125/175F
TETRIS	95/135F
TOUR DE FORCE	95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WESTERN GAMES	95/145F
WORLD C LEADERBOAR	89/145F

ATF ADV TAVT. FIGHT	89/139F
ATOMIK	119/159F
BILLY2	135/195F
BIRDIE	135/175F
BIVOUAC	125/195F
BLUEBERRY	ND/195F
BUGGY BOY	95/145F
COBRA(LORICIEL)	129/179F
CRAZY CARS	129/159F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
DANDARE 2	95/145F
DEATH WISH 3	89/145F
ENTREPRISE	89/145F
FIRE TRAP	95/145F
IZNOGOUD	195/245F
LES DIEUX DE LA MER	145/195F
LES RIPOUX	125/195F
L'OEIL DE SETE	145/189F
LES CHIFFRES ET LETTR	ND/225F
LE PASSAGER DU TEMPS	ND/195F
MASQUE PLUS	ND/189F
MEURTRES EN SERIES	259/299F
MONOPOLY	175/245F
PEPE BEQUILLE	145/195F
PROHIBITION	120/195F
SCALEXTRIC	95/145F
SILENT SERVICE	85/139F
THUNDERCATS	89/145F
TOBROUCK	119/169F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
TURLOGH LE RODEUR	245/245F
ZOMBI	135/165F

THOMSON C/D

LES ATHLETES	**145/185F**
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2	
+DIEUX DU STADE 1+ 2	
ALBUM LORICIEL	**145/195F**
+5°AXE+SAPIENS	
+MGT+AIGLE D'OR	
MALETTE JEUX FIL	**245/245F**
+GAME OVER +FOMULE 1	
+ARKANOID +SORCERY	
ALBUM THOMSON	**245/295F**
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS	
+ MONOPOLY + RUNWAY	
LORICIELS HIT 1	**155/185F**
+PULSAR 2+YETI+ELIMINAT	
THOMSON HITS	**175/225F**
+ KRACK OUT + BEACH HEAD	
+ THE WAY OF THE TIGER	
LORICIEL HIT 2	**155/185F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER + SPINDIZZY	

NOUVEAUTES C/D

AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	ND/215F
ATOMIK	145/195F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BEACH HEAD	145F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB WINNER	149/195F
BOBO	145/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
FLASH POINT	145/195F
GAME OVER NF	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285/295F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA MASCOTTE	ND/195F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LE DIEUX de la GLISSE	165F
LES CLASSIQUES 2	145F
LES RIPOUX	145/195F
MACH 3	129/199F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEWILO	ND/195F
MONOPOLY NF	175F
MISSION	129/195F
MISSION EN RAFALE	145/195F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE TUNNEL	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
SUPER TENNIS	145/195F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS	145/195F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
TURLOGH LE RODEUR	225/225F
VOL SOLO	145F
WIZZBALL	145/195F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/145F

COMMODORE 64

ELITE 6 PACK N°3	**99/145F**
+DRAGON'S LAIR 1+2	
+ENDURO RACCER+QUARTET	
+WONDER BOY+SCOOBY DOO	
ARCADE ACTION	**119/189F**
+BARBARIAN+RENEGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE 2	
LES GEANTS D'ARC	**119/195F**
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES	
+RYGAR+GAUNTLET DEEPDUNG	
LES GREMLINS	**119/169F**
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3	
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR	
+JACK THE NIPPER 2	
COLLECT KONAMI	**119F/189F**
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEME	
SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG	
FU 2+GREEN BERET+YE AR	
KUNG FU+HYPERSPORT	
+PINGPONG+MIKIE	
TOP TEN COLLECT	**99/145F**
+SABOTEUR+SABOTER2+SIGMA7	
+CRITMASS+AIRWOLF+THANAT	
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX	
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT	
ALBUM HEWSON	**95/145F**
+EXOLON+RANARAMA	
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS	
IMAGINE ARC. HITS	**95F**
+ARKANOID+GAME OVER	
+LEGD OF KAGE+MAG MAX	
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM EPYX N°2	**115/175F**
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+IMPOSSMISION	
LES TRESORS USG	**115/195F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR+METROCROSS	
+ACE OF ACES	
BEST OF ELITE N°2	**95/145F**
+PAPERBOY+GHOST NGOBBLINS	
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2	
ELITE 6 PACK N°2	**99/145F**
+ACE+LIGHTFORCE+INTL	
KARATE+BATTY+SHOCKWAY	
GAME SET MATCH	**129F/179F**
+TENNIS+HYPERSPORT+PING	
PONG+FOOT+GOLF+BASEBALL	
+BOXING+POOL+SUPER DECATH	
ALBUM EPYX	**99/145F**
+ SUMMER GAME+BREAKDANCE	
+ PITSTOP 2+ IMPOSSIBLMISSION	
HIT PACK 2	**99/145F**
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD	
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY	
+ FIGHTING WARRIOR	
THEY SOLD A MIL. 3	**95/145F**
+ KUNG FU MASTER + RAMBO	
+ GHOSTBUSTER+ FIGHTE PILOT	

NOUVEAUTES

BAD CAT	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
FLINSTONES	95/145F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
KNIGHT GAMES 2	95/145F
LA PANTHERE ROSE	95/135F
LORDS OF CONQUEST	99/169F
MICKEY MOUSE	95/145F
MORPHEUS	149/179F
NEBULUS	95/145F
OGRE	ND/175F
PHM PEGASUS	99/145F
POWER AT SEA	ND/169F
SHACKLED	95/145F
SKY FOX 2	99/149F
STREETSPORT BASKET	95/145F
STREET SPORT BASEBAL	95/145F
SUPER HANG ON	95/145F
TARGET RENEGADE	95/145F
TROLL	89/139F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEADERB TOUR	95/145F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

Promotions sur manettes

Manettes Speed King	110 F
Manette Pro 5000	129 F
Cheetah 125 +	85 F
Cheetah mach 1 +	129 F

HIT PARADE

APOLLO 18	95/145F
ACE OF ACES	95/145F
ADVAN TACT FIGHTER	89/139F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2:REVENGE	95/145F
BANKOK KNIGHTS	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BEDLAM	95/125F
BOB WINNER	135F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CYBERNOID FIGHTING	95/145F
DEFENDER OF CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GAUNTLET 2	95/145F
GAUNTLET	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSHIP	145/195F
IKARI WARRIORS	95/145F
LA GUERRE DES ETOILE	99/149F
LES MAITRES DE L'UNIV	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
NORTHSTAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	145/195F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
PROHIBITION	175F
PROJECT STEALTH FIGH	145/195F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
RASTAN	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
SUPERCYCLE	95/145F
TEST DRIVE	99/149F
TETRIS	95/145F
THE LAST NINJA	95/145F
THE TRAIN	99/149F
THUNDERCATS	95/145F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIO	185/245F
TROLL	89/139F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
LUNETTES 3D	290F
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACL WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTAZY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

SPECTRUM

INCROYABLE !

ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAM	119F
TOP TEN COLLECTION	99 F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
ALBUM HEWSON	95F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 1	75F
ELITE 6 PACK N°2	95F
GAME SET MATCH	129F
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD AMILL 3	95F
THEY SOLD A MILL 2	95F

OUVERT DE 8h A 20h

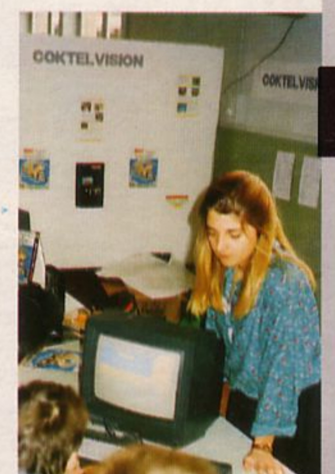
AMSTRAD FRANCE

La firme annonce de très bons résultats et se situe désormais en seconde position sur le marché des PC. En 1987, 90 000 PC 1512 ont été vendus et un total de 153 000 ordinateurs familiaux.
La marque est distribuée par un réseau de 2 500 points de vente répartis entre les revendeurs traditionnels et la grande distribution (FNAC, NASA, la Redoute, Conforama, etc.). Quant à la fiabilité du matériel, elle semble bonne avec un chiffre annoncé de moins de 1% de retour en SAV.



CARRAZ AIDE LA RECHERCHE CONTRE LE SIDA

Testé dans ce numéro d'Arcades "Le Sida et nous" est un logiciel dont la totalité du produit de la vente sera reversée à la recherche médicale. Alors soyez nombreux à l'acheter afin d'aider l'équipe de scientifiques qui travaille aux côtés du professeur Luc Montagnier.
Encouragez l'excellente initiative de Carraz et n'oubliez pas que ce soft, en outre très bien réalisé, pourra aider des centaines de gens : vos amis, vous, moi peut-être...

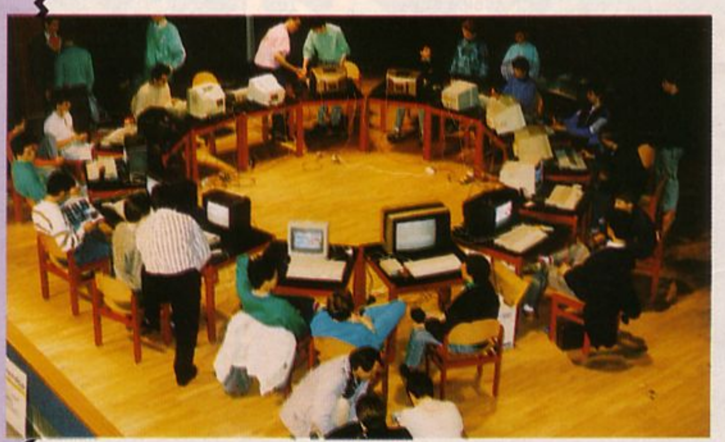


COMPTE-RENDU DU 1er FUNGAMES

Vous l'avez sans doute vu sur notre serveur minitel, nous vous avions donné, courant avril, rendez-vous au lycée J.B. Corot de Savigny-sur-Orge, pour le premier Fungames organisé par les étudiants du BTS Action Commerciale. Ce salon du jeu vidéo a été une véritable réussite pour cette première édition. En effet, cette manifestation a réuni beaucoup de jeunes autour des stands de Chip, Coktel Vision, des stands de distributeurs LS Informatique, DPMF diffusion, Amstrad Service Informatique. La presse était présente ainsi que la radio Zenith FM. Cette dernière a d'ailleurs animé le concours organisé par l'ATECO (junior entreprise). Des logiciels ont été offerts aux participants et surtout un Amstrad 6128 pour le gagnant.

DU COTE DES CLUBS

Le Club **ORDI de Chartres-de-Bretagne** organisait le 16 avril 1988, un concours autour du logiciel Midimaze sur Atari ST. 16 ordinateurs se sont retrouvés connectés entre eux et, après les éliminatoires, la finale fut acharnée. Les gagnants devaient remporter des abonnements offerts par Arcades, des logiciels éducatifs de Micro-C et des jeux de chez IGL. L'animation était complétée par la projection, sur écran géant de vidéo clips de MTV (chaîne musicale européenne). ▶



START est un club pour possesseurs d'**Atari ST**, le plus ancien de France au dire de ses créateurs. L'adhésion pour 1 an coûte 250 F (ou 350 F pour recevoir le bulletin de liaison). Les réunions ont lieu à Sevran, près de Paris. Parmi les avantages offerts, signalons la possibilité d'acheter du matériel et des logiciels à bon prix. L'adresse ?
2, avenue du Gal. Warabiot
91420 MORANGIS

Feuilleton "interactif" sur la 5

Assez décevant, Captain Power, le nouveau feuilleton de la 5. Le joueur, avec son pistolet payé plus de 500 francs, n'intervient évidemment pas sur le déroulement de l'action. Il ne subit en fait que quelques attaques. Bof !

UBI SOFT

Un contrat vient d'être signé avec Albin Michel pour adapter Ranxerox sur micro. La commercialisation de ce logiciel s'effectuerait avec une BD inédite de **Ranxerox**.

Conspiration est le titre du nouveau jeu d'aventures d'Ubi Soft. Si vous voulez retrouver l'univers des Chouans, Conspiration propose de revivre cette époque de l'histoire...

INFOGRAMES



Plusieurs compilations sortent chez l'éditeur lyonnais. Jetez un coup d'œil sur l'espace que nous avons réservé aux compilations ce mois-ci, afin de les découvrir.

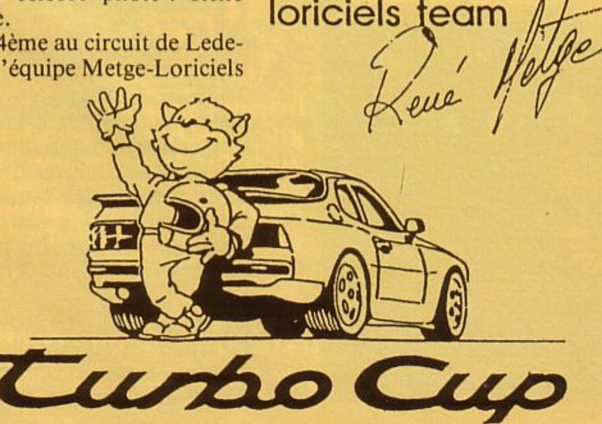
Au terme d'un accord avec PSS, Infogrames distribuera, pendant 2 ans, tous les produits édités sous ce label. Les premiers titres déjà distribués sont : Les Annales de Rome, Bismarck et Conflits. Une bonne nouvelle pour les amateurs de stratégie, wargame et simulation.

La BD fascine Infogrames. Avec la collection "Spirou présente...", nous allons retrouver dans nos micros Spirou, Fantasio, Spip, Natacha, Yoko Tsuno, les Tuniques Bleues. Une sacrée brochette en perspective ! Ce contrat a été signé pour une durée de 5 ans avec l'engagement d'Infogrames de sortir 3 logiciels par an.

Encore un accord, avec Magic Bytes cette fois. Infogrames distribue en France, Vampire Empire (voir test dans ce numéro) et la Panthère Rose que nous vous présenterons prochainement.

LORICIELS : PRESENT PARTOUT DANS LES MEDIAS

Depuis la fin mars, vous avez sûrement vu, dans l'émission du mercredi après-midi sur FR3 "On va gagner" le jeu de l'ordinateur.
Des candidats s'affrontent, joystick en main, sur la selle de leur scooter de l'espace. En effet, depuis cette date, **Space Racer** est devenu un jeu qui passionne les téléspectateurs. Bientôt c'est **Mach 3** qui deviendra une vedette du petit écran.
Alors rendez-vous avec Loriciels le mercredi sur FR3 aux côtés de Cerise, la charmante animatrice de l'émission.
Mais ce n'est pas tout... Loriciels sera aussi présent sur tous les circuits français pour participer au trophée **Andros Turbo Cup**. Bâtie sur le même système que la Coupe Gauloise Yamaha à moto ou le championnat de formules Ford en voiture, cette coupe monotype se court à bord de 944 turbo, toutes identiques les unes aux autres. Seuls quelques réglages sont autorisés, et c'est grâce à leur excellent pilotage que l'on retrouvera les meilleurs sur le podium.
Parmi ces trente coureurs, quelques grands noms : Trintignant, Alliot, Jarier, Tambay, Beltoise, Maisonneuve, Lapeyre, Bourdon, Jaussaud et Metge !
Et Loriciels dans tout ça ? Eh bien, nous vous donnons rendez-vous à Pau le 22 mai, à Dijon le 29 mai et à Rouen le 19 juin prochain (pour les autres dates, appelez plutôt Loriciels) pour admirer la 944 Turbo Cup Loriciels.
En effet, le célèbre éditeur français a mis tout son dynamisme au service d'un non moins célèbre pilote : René Metge.
Déjà 4ème au circuit de Ledenon, l'équipe Metge-Loriciels nous promet de bons moments et, sans nul doute, quelques places sur le podium de l'Andros Turbo Cup.
Encore une fois, Loriciels a prouvé que le milieu de la micro était vraiment un monde qui bouge.
Alors souhaitons à l'intrépide chaton et à René Metge le "high score" (oh, pardon !) la pole position pour la saison en cours. Mais, je dois vous faire une confidence, je suis sûre que ces deux leaders que sont Metge et Loriciels vont faire bon ménage et je parie même pour la victoire.







(N'oubliez pas 36.15 ARCADES pour le téléchargement et 36.15 MHZ pour l'information, les PA, le dialogue, etc.).

BOLO : LE CASSE-BRIQUES DU DOMAINE PUBLIC

Bolo est le premier logiciel d'une nouvelle ligne : "Games Series". Ce jeu fonctionne sur Atari ST et présente 50 niveaux de jeu et pour chacun 2 tableaux différents. C'est un casse-briques en noir et blanc avec une raquette aux réactions très surprenantes.

LA COMMUNICATION PAR MINITEL DES CHIFFRES QUI PARLENT

Le trafic sur le minitel a augmenté de 73% avec plus de 500 millions d'appels.
La messagerie arrive en tête avec 22%, puis l'annuaire électronique 18%, les loisirs et jeux 14%, la vie pratique (VPC, etc.) 10% et les infos générales 4%. Enfin les applications personnelles représentent 23%.
L'enquête de MV2 pour France Telecom précise que le minitel est désormais considéré comme un instrument moins couteux.



COMPILATIONS

Ce trimestre, un bon nombre de compilations sont sorties, sur différentes machines. En voici un résumé.

US GOLD : **Arcade Alley** pour C64/128 avec 6 jeux : Kung Fu Master, Breakthru, Tag Team Wrestling, Last Mission, Express Raider, Karaté Champ.

Les géants de l'arcade pour C64/128, un coffret qui regroupe Gauntlet, Road Runner, Rygar, Indiana Jones.

OCEAN : **We are the champions** pour C64/128 rassemble Super Sprint, IK +, Renegade, Rampage et le Barbarian de Palace Software.

GREMLIN : **10 Great Games II** une compilation de 10 jeux avec, entre autres, Mask, Jack The Nipper II, Samurai Trilogy, Basil... toujours sur C64/128.

PRISM LEISURE : **Tri-action 1** et **Tri-action II** pour ST. Le 1er contient Fireblaster, Space Station et Warzone. Le second Addicta Ball, Checkmate et Turbo ST.

BEAU-JOLLY : **Computer Hits** sur ST. ON y retrouve : Deep Space, Hacher II, The Little Computer People et Bratacass

INFOGRAMES : choisit de regrouper ses titres par thèmes, afin de former des compilations.
Les Athlètes pour TO8, 9 et 9+ avec Karaté, Runway II, Football, les Dieux du Stade I et II.

Les Guerriers pour ST avec Prohibition, T.N.T. et Altaïr.

Les Privés sur CPC 464, 664 et 6128 : la Formule, l'Héritage, l'Affaire Vera Cruz, l'Affaire Sydney.

Un lot de bonnes affaires pour se composer une ludothèque à bon marché.

LES NOUVEAUTES ERE INTERNATIONAL

Ere vient de nous annoncer l'arrivée du **Messie**. Ne me dites pas qu'ils ont 1987 ans de retard, c'est faux car le messie, c'est durant la deuxième quinzaine d'avril qu'il est né. Si, si...
En effet, ce compilateur intégral, permet aux possesseurs d'Amstrad 464, 664 et 6128 disquette de corriger une instruction sans interrompre la compilation. Il compile un programme écrit en BASIC standard sans nécessiter de syntaxe spécifique. Bref, pour moins de 400 francs, vous allez pouvoir tout compiler : génial, non ?

Toujours pour Amstrad CPC, mais dans un tout autre domaine, voici **Apocalypse**, un wargame possédant 6 niveaux de jeu. Dans ce jeu, vous contrôlerez les forces armées de l'OTAN. Tout un programme...

Sky Hunter est un jeu d'aventure/arcade pour CPC. Vous prendrez les commandes d'un char de combat pour accomplir une périlleuse mission dont je ne vous parle pas davantage car ce jeu sera testé sans tarder dans Arcades.



Apocalypse



COBRA SOFT

Chez **Cobra Soft**, on vient de sortir l'adaptation de **La Marque Jaune** sur PC pour le plus grand plaisir des mordus de Blake et Mortimer.

MICROIDS AUX USA : PLUS QU'UN REVE, UNE REALITE

Eh oui ! Voici que nos professionnels de la simulation viennent de signer un accord de label aux USA avec la firme américaine **Broderbund Software**. Les premiers logiciels de Microïds viennent d'être lancés sur le marché du "nouveau monde" sous les titres **Super Bike Challenge** pour GP 500cc et **Down Hill Challenge** pour Super Ski.
D'ores et déjà, 25 000 exemplaires du premier titre ont été vendus par Broderbund pendant une période de deux mois.
Résultat très prometteur qui motive la firme française pour adapter et réétudier ces produits pour le marché américain. A noter que Down Hill Challenge sera présenté au salon de Chicago à la fin de ce mois : une excellente promotion pour ce sympathique éditeur français.

NINTENDO

Conflit entre Nintendo et Rollet S.A. qui exposait, lors du salon du Jouet 1988, des jeux aux caractéristiques très proches de ceux proposés par Nintendo. Une saisie en contrefaçon a été ordonnée le 10 mars 1988. Les jeux vidéo saisis reproduisent certains jeux à succès que Nintendo vend avec sa console. Importé de Hong Kong, le matériel était vendu sous la marque "Micro-Genius".

SILMARILS

Souvenez-vous de **Manhattan Dealers** testé en janvier sur Atari. La version PC vient de sortir ; alors dépêchez-vous de vous la procurer...

ORDIVIDUEL

Vous voulez gagner un Amstrad CPC ? C'est possible si vous êtes le vainqueur du championnat de France d'échecs qui se déroulera au centre Georges Pompidou de Vincennes les 22 et 23 mai prochains. Le principal sponsor de ce rassemblement n'est autre qu'**Ordividuel**, le spécialiste de l'ordinateur personnel.



LANKHOR : CA VA FORT...

OK, le titre était un peu facile à trouver mais je maintiens que cette toute nouvelle société d'édition n'a pas fini de nous surprendre...
Après Le Manoir de Mortevielle, Rody et Mastico, Troubadours, voici deux nouveaux titres : **Killdozers** un logiciel pour ST dans lequel vous devrez détruire l'ordinateur fou qui menace d'anéantir l'humanité. Un kit de construction intégré vous permettra de créer vos propres décors. Ce jeu d'action est un peu une aventure, un peu un jeu de rôle mais qui n'oublie pas de faire appel à vos réflexes et votre tactique. A posséder absolument.
No : à la fois arcade et aventure, voici un jeu qui devrait plaire avec ses 110 décors et ses personnages à caractère interactif.

COMMODORE AU SICOB

Pour le SICOB qui s'est tenu du 25 au 30 avril au parc des Expositions de Villepinte, Commodore a annoncé la disponibilité de la carte 68020 pour Amiga avec coprocesseur numérique 68851. Ainsi l'Amiga va voir sa vitesse d'exécution des tâches considérablement accélérée. Toute une gamme de périphériques, interfaces et logiciels se rapportant à l'Amiga y était aussi présentée : du camescope au interfaces et logiciels se rapportant à l'Amiga y était aussi présentée : du camescope au tableur Maxiplan, du logiciel fessionnels de l'informatique, Commodore était aussi présent.

THOMSON MICRO

Thomson a ajouté, depuis quelque semaines, le **TO8D** à son catalogue. Equipé d'un 6809E, il se situe vers le haut de la gamme des familiaux. Une machine qui se veut, selon Thomson, aussi performante et plus compétitive que ses prédécesseurs.
Quant au **MO6**, il a été modifié afin de devenir compatible avec les réseaux locaux utilisés par l'Education nationale.



Vivement l'automne...

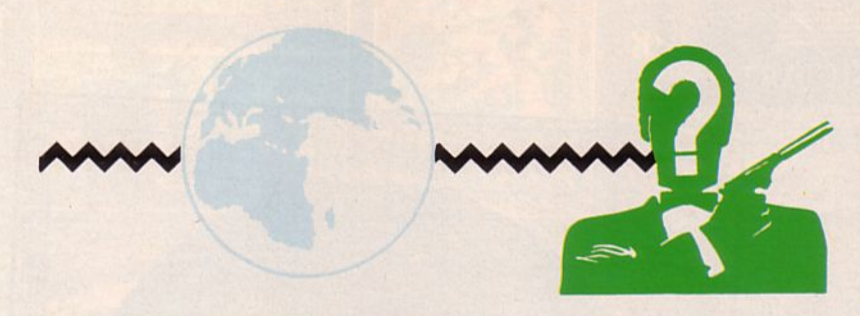
Prévue pour la rentrée scolaire 1988, la sortie de **Street Fighter** vous défoulera après les cours. En effet, vous participerez au championnat du monde de Kung Fu en adoptant la forme de combat qui vous convient le mieux. Tigre, Buffle, Chat, Serpent et Dragon seront vos techniques de combat et c'est contre l'ordinateur ou contre un autre joueur que vous devrez vous montrer le plus fort. Alors possesseurs d'Amiga, d'Atari ST, de Spectrum, de CPC et de C64, commencez à réunir vos économies...

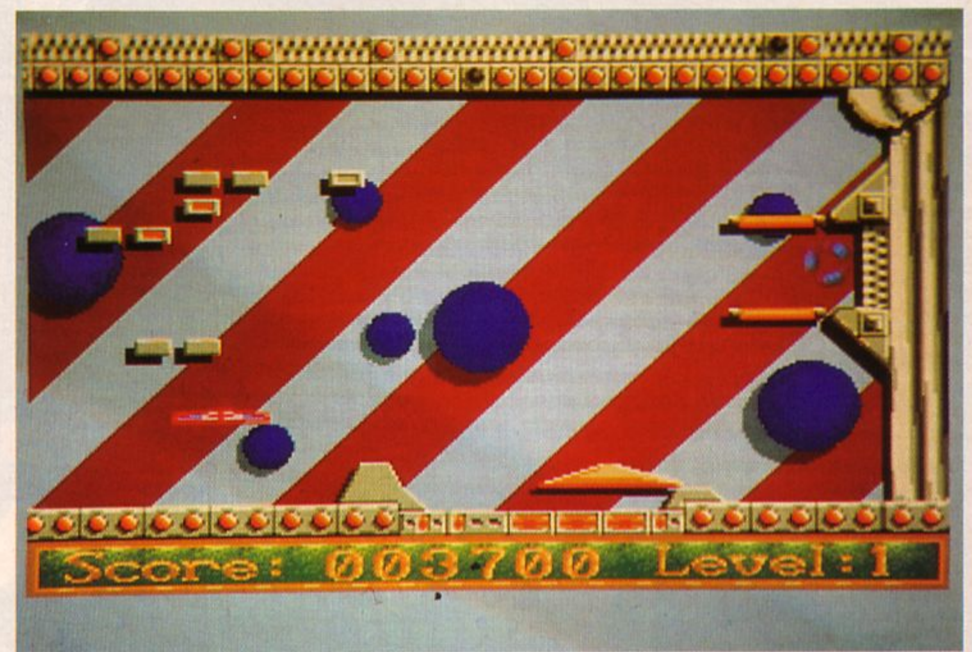
Après Side Arms, la 1re conversion Capcom, réalisée par Go !, voici **Gunsmoke**. Un vrai shoot'em up sur fond de Far West, d'Indiens et pour lequel l'action est au rendez-vous. Une super conversion pour votre Spectrum.

Pour les nostalgiques de la Seconde Guerre mondiale et pour tous ceux qui ont les yeux tournés vers le ciel, octobre sera leur mois important. C'est à cette époque, en effet, que sortira la conversion d'un jeu d'arcade que nul ne peut ignorer : **1943**.
Des combats aériens en perspective sur les micros...

On attend toujours le casse-briques de Go ! dont la sortie était prévue début avril sur CPC, C64 et Amiga.
C'est sans doute parce que les programmeurs et graphistes de **Jinks** veulent "fignoler" leur œuvre : alors ne perdez pas patience, admirez plutôt cette photo de Jinks et préparez-vous à un jeu réellement difficile.

En avant-première nous avons eu la chance de voir les premiers écrans de **Wizard Warz**, un jeu dans lequel la magie, le fantastique sont présents. Pour sortir victorieux de cette élection du grand mage, il va vous falloir acquérir bon nombre d'enchantements, dont vous userez lors de l'apprentissage, de la rencontre avec le peuple et enfin lors du combat final. Wizard Warz est un jeu qui s'annonce passionnant et qui intéressera sans nul doute tous les possesseurs de Spectrum, Atari ST, PC, C64 et CPC.





Jinks

Hewson

Juin sera le mois de l'arrivée de **Battlecar Marauder** sur Spectrum, Amstrad CPC et C64. Ce jeu, au scrolling vertical, possède de beaux graphismes et une super musique : tout ce qu'il faut pour un bon jeu d'arcade.

Domark

Voilà que notre James Bond 007 a encore décidé de venir hanter nos micros. Cette fois **Bond Classic Live et Let Die** sortira dès juin sur C64, Spectrum, CPC, ST et Amiga. Encore de l'aventure et du suspense en perspective...

Microdeal

Battez-vous auprès de 3 de vos amis dans une lutte pour la justice, la vérité, le droit. Le but du jeu **Leatherneck** est de gagner le maximum de points pour survivre et continuer le plus loin possible. Ce jeu se joue sur ST et peut, au moyen d'un adaptateur, se jouer à 4 simultanément.

Microdeal annonce que désormais, **Goldrunner** est utilisable sans problème sur Amiga 2000 et que ce même logiciel répond maintenant aux commandes du joystick.



nouveautés suite et adaptation

Après sa sortie sur ST, voici l'adaptation prévue en juin de **PHM Pegasus** sur PC. Ce jeu d'action, de stratégie et de simulation devrait ravir les passionnés de la mer et de ses combats.

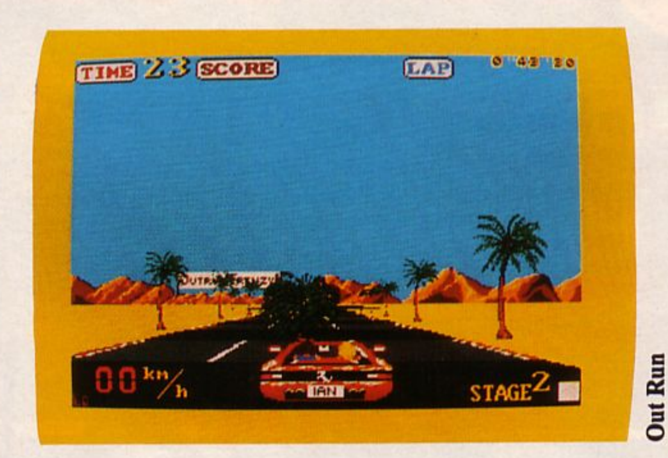
Le n° 3 arrive en juin sur C64. Mais quel n° 3 ? **Bard's Tale III : Thief of Fate**. Dans un univers mystérieux, vous allez pouvoir mener une fantastique aventure médiévale. Ce jeu de rôle comprend plusieurs niveaux et demande au joueur, logique et stratégie. Des effets magiques, plus qu'il n'en faut, des monstres, 84 donjons, bref, tout est là pour vous passionner pendant des journées entières.

The Seven Cities of Gold va vous faire voyager dans le temps et revenir en fin du XVᵉ siècle, à l'époque de la découverte du nouveau monde. Le Mississippi, l'Amazone, les cités Aztèques ou Incas, vous les découvrirez au cours des 2 800 écrans proposés par ce jeu sur Apple II, C64, PC, Macintosh, Amiga et Atari.

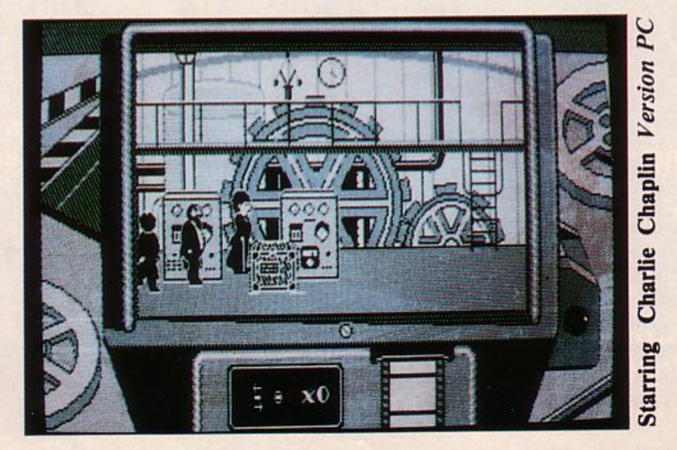
The Archon Collection, un logiciel qui regroupe deux jeux **Archon** et **Archon II : Adept** vous propose de combattre des lutins, d'user d'effets magiques, d'utiliser la téléportation. En un mot, deux jeux qui devraient vous occuper un long moment (rendez-vous pour le test dans le n° 9 d'Arcades).

Le casino à la maison, c'est dès maintenant possible avec **Card Sharks**, un logiciel d'Accolade dans lequel vous pourrez sélectionner vos joueurs de poker.





Out Run



Starring Charlie Chaplin *Version PC*

U.S. GOLD

de succès en succès

Shackled, un logiciel d'un tout autre genre mais guère moins violent que le précédent va vous conduire, dès maintenant, au cœur du Moyen Age dans des combats sans merci. Vous y jouerez seul ou à deux simultanément, un peu comme dans Gauntlet II. Ce soft est prévu sur C64, CPC, Atari et MSX.

Depuis que l'on a définitivement abandonné les armes nucléaires (vous ne le saviez pas ?) la guerre a changé d'aspect. Elle est maintenant à l'intérieur des êtres. Une secte diabolique a, depuis peu, réussi à envahir les rêves de ses ennemis et ainsi, elle peut les manipuler selon son bon vouloir.
Des monstres hantent les rêves de ces pauvres créatures. Mais à l'heure où, au sein même de la secte, une lutte pour le pouvoir détourne ses membres de leurs principales occupations, quelques résistants tentent de lutter contre la secte et découvrent une arme : le Dream Demon.
C'est dans cette lutte que vous allez entrer pour sauver trois de vos amis. Ce jeu en 3D, avec des plates-formes, des ascenseurs, des monstres, des réserves d'énergie se nomme : **Dream Warrior**. Il devrait vous retenir des heures entières devant l'écran de votre CPC, C64, Spectrum ou PC (sortie imminente).

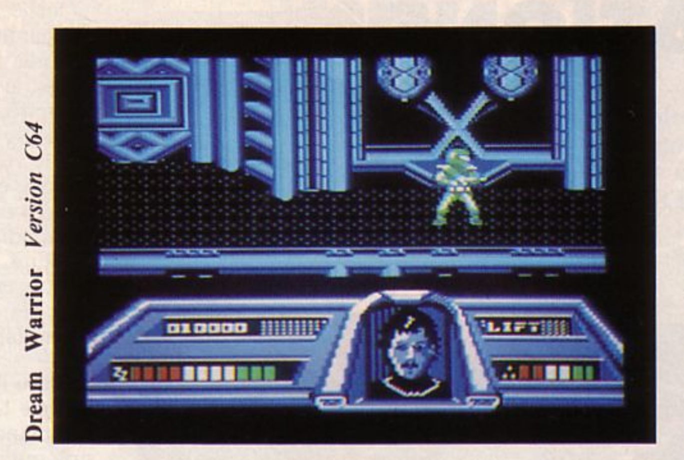
Un véritable record a été établi par la vente d'**Out Run** sur 8 bits. Le chiffre incroyable de 300 000 exemplaires est aujourd'hui dépassé et ce, malgré les critiques plutôt défavorables qu'avait reçu le soft. Il faut donc se rendre à l'évidence, ce n'est pas tout à fait la qualité du soft qui a été le déclic mais plutôt son titre, connu dans toutes les salles d'arcade.
Heureusement, l'honneur est sauf car voici que la conversion arrive sur ST. Et, il faut bien l'avouer il semble, si l'on en croit les previews, qu'il s'agisse là d'une véritable petite merveille. Alors, affaire à suivre...

Encore une conversion d'un jeu d'arcade : **Desolator Halls of Kairos**. Comme vous le savez, les rues du Caire forment un véritable labyrinthe. C'est à l'intérieur de ce dédale de ruelles, places et impasses qu'il va falloir vous frayer un chemin à la recherche de sept gamins, détenus dans la citadelle de la ville. Pour y parvenir, vos poings sont le seul moyen de vous défendre. Mais au cours de la partie, vous pourrez récupérer ici ou là des pouvoirs qui vous seront des plus utiles. Alors préparez vos forces pour le début mai, car c'est à cette période que devrait sortir **Desolator** sur CPC, C64, Spectrum et ST.

Vous possédez les high scores à Out Run ? Vous avez dans la tête la rage de Mad Max ? Alors ouvrez bien vos yeux et lisez ce qui suit : en mai, va sortir un soft qui lie conduite sportive et goût de la bagarre, de la lutte contre la mort. Ce logiciel, c'est **Roadblasters**. Il va transformer votre CPC, C64, Spectrum, ST ou Amiga en véritable machine à tuer. Bref, un réel plaisir pour les as du volant qui ne demandent pas mieux que de foncer dans le tas...

Après les succès des fêtes de Noël, US Gold est reparti sur les chapeaux de roues avec des projets plein la tête. Le plus important d'entre eux est sans nul doute **Starring Charlie Chaplin**. Grâce à un concept tout à fait original et non moins génial, ce soft devrait être, dès sa sortie, une tête de hit et... devrait le rester...
Il permettra au joueur de se glisser dans la peau d'un grand réalisateur, de monter des scènes, de les visionner et surtout, surtout de faire revivre cette star du film muet que fut Charlot. Tous les ingrédients y sont réunis pour vous permettre de gagner l'admiration des critiques, qui rendront leur verdict, dès la sortie du film, à Broadway. (Sortie prochaine sur CPC, C64, Spectrum, PC et ST).

Un autre titre, tout aussi porteur que le précédent, ne devrait pas tarder à voir le jour sur Atari ST. Ce logiciel n'est autre que le grand **Gauntlet II**...



Dream Warrior *Version C64*



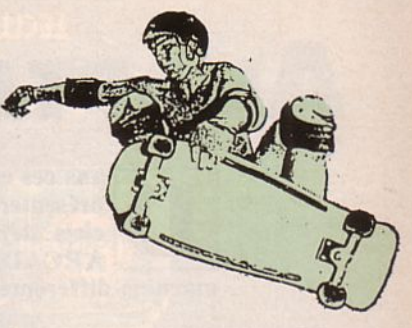
Gauntlet II



Blood Brothers *Version CPC*

Et puis, pour terminer cet inventaire des nouveautés, Epyx sort ce mois-ci sur C64, en juin sur CPC et Spectrum et à l'automne sur PC, ST et Amiga, un logiciel qui vous rappellera les J.O d'hiver de 88. Avec **The Games Winter Edition**, vous retrouverez Calgary avec 7 épreuves : patinage artistique, slalom, saut à ski, etc. Attention aux fractures...







prépare l'été

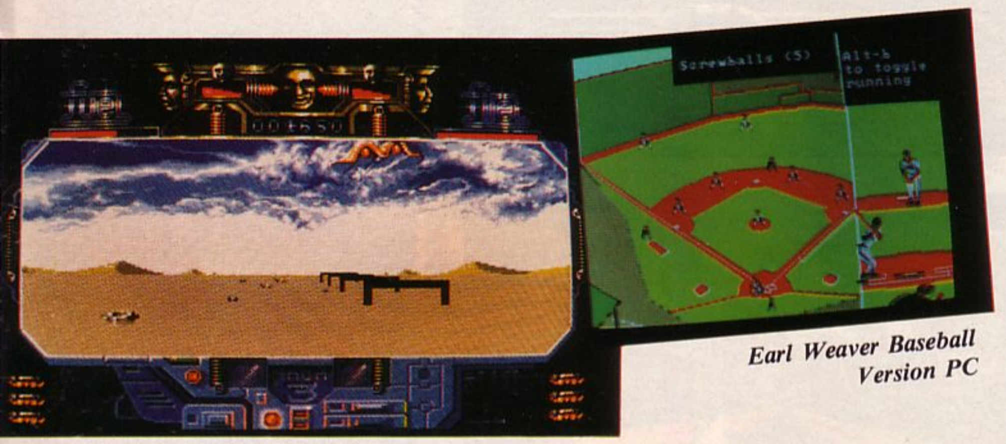
Dès les premiers rayons de soleil, Freddy a sorti son skate du placard et s'est à nouveau lancé à toute vitesse sur les trottoirs de la ville. C'est qu'il a une idée derrière la tête, le Freddy... Il veut participer dès le mois de mai aux épreuves de **"Skate Crazy"**, la dernière née des inventions de Gremlin. Il s'agit, en effet, de passer devant un jury composé de 4 personnes et de leur présenter différentes épreuves à skate. Mais attention, le parcours sera bien souvent jonché de détritus en tout genre, et la tâche de Freddy ne sera pas toujours aisée. Alors aidez-le dès aujourd'hui sur Spectrum, Amstrad CPC et C64.

Deux frères de la planète Sylonia, Hark et Kren, ont pour mission de partir sur Scorpia, une lointaine planète, retrouver les pierres précieuses volées par ses habitants. L'enjeu est de taille car les pierres constituent la richesse de Sylonia. **Blood Brothers** est donc un jeu d'arcade en 3D plein d'action, de suspense que vous pouvez dès maintenant trouver sur Spectrum, CPC et C64.

Suite au contrat signé avec Walt Disney Production, la première apparition de **Mickey Mouse** sur les écrans de nos micros est prévue en mai : super !

ADAPTATIONS

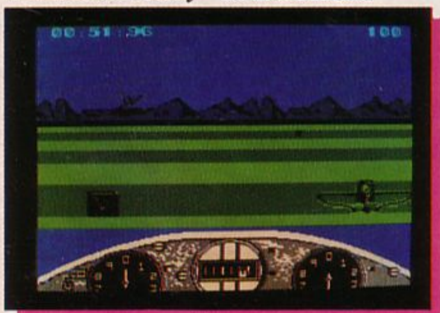
Dans ces colonnes, nous présenterons les logiciels déjà testés dans ARCADES, sur une machine différente.



Earl Weaver Baseball Version PC

Mach 3 Version AMIGA

Gee Bee Air Rally ***SPECTRUM***



Captain Blood Version CPC



Déjà Vu Version PC

Enduro Racer ***SPECTRUM***

Nebulus de Hewson arrive sur CPC. Un très beau scrolling et des graphismes qui n'ont rien à envier à la version C64 présentée dans Arcades n° 4. Un jeu assez original que l'on peut posséder sans regret dans sa collection.

Dans ce n° d'Arcades, vous allez trouver le banc d'essai de **Roadwars** (Melbourne House) testé sur Amiga. Depuis, nous en avons reçu les versions C64 et ST. Si le programme sur Amiga était une réussite, il n'en est pas moins pour la version ST. Quelques détails permettent de distinguer les deux versions l'une de l'autre, en particulier le ''plafond'' du jeu, dont la boule rougeâtre s'est transformée en planète grise aux nombreux cratères. En revanche, la version C64 est très décevante. Elle donne une impression de manque de relief et ne possède aucune des jolies couleurs qu'il est fréquent de rencontrer sur cette machine : dommage !

Oh ! Boy ! Elle est arrivée ! Viens vite... La belle, la pulpeuse Gwendoline vient d'apparaître sur l'écran de l'Amiga. Quelle nouvelle !!! En entendant sa voix charmeuse, la rédaction au grand complet s'est précipitée devant le micro **pour découvrir le célèbre Mach 3 de Loriciels**. C'est alors que le rédacteur en chef a empoigné le joystick et s'en est allé à la recherche de l'affreux Sfax. Il n'a pas été déçu par l'adaptation de ce jeu d'arcade sur Amiga. Rapidité, effets sonores, graphismes, animation, ennemis, tout était là pour lui rappeler ses premières amours avec la belle Gwendoline...

Enduro Racer. Ah, les pistes, la poussière, la boue ! Il faut se préparer à partir, aux commandes du Spectrum, grâce à Activision qui a adapté ce ''coin-op'' de Sega. Les joueurs ne seront pas lésés ; seul le son est un peu répétitif... Par rapport à la version CPC, il y a très peu de différences de qualité. Bien entendu, il ne faut pas comparer avec le ST (Arcades n° 6).

Ne me dites pas que vous l'avez **Déjà Vu**, puisque précisément, ce titre vient de sortir sur PC. Mindscape nous offre une adaptation correcte de ce jeu que nous avons eu le plaisir de vous présenter dans Arcades n° 4 sur ST.

My god ! **Captain Blood** est sur Amstrad CPC. Mais c'est qu'ils ont eu raison de prendre leur temps chez ERE International. Aucune déception par rapport à la version ST. Les possibilités du CPC sont très bien exploitées A posséder absolument et si vous voulez savoir de quoi il s'agit, jetez un coup d'œil sur Arcades n° 5. Test et présentation complète dans Amstar n° 21.

Gee Bee Air Rally. Les fêlés sont aux commandes pour cette course en avion imaginée par Activision. On est loin certes, des graphismes splendides de la version Amiga (Arcades n° 5) tant sur CPC, Spectrum que C64 mais les moyens ne sont pas les mêmes... et les écrans intermédiaires ont disparu.

Le chevalier des temps modernes... s'appelle **Trantor** (Go !). Vous l'avez déjà rencontré sur C64 et CPC, le voici sur l'écran de votre ST. Attention gentes demoiselles de ne pas tomber amoureuses de ce superbe guerrier, plus fort et plus musclé que jamais.
Dans cette version, il a, en effet, vraiment la physionomie d'un humain mais se comporte comme un dieu... Les sprites de grande taille et l'animation parfaite ne sont sans doute pas étrangers à la réussite de ce soft... Alors vous qui possédez un ST, ne tardez pas à acheter Trantor.

Avec **Earl Weaver Baseball**, le PC se met à l'heure des USA grâce à Electronic Arts. Une adaptation bien réussie, animations et graphismes, toujours compte-tenu des limitations propres au PC en mode CGA.

Pour **ATF** version C64, on retrouve les caractéristiques principales du jeu de Digital Integration, tel que nous l'avions présenté, en version CPC, dans Arcades n° 7. Néanmoins, graphismes, sons et animations sont plus agréables sur Commodore.

Testé dans Arcades n° 7 sur CPC, **Northstar** (Gremlin) vient d'arriver sur ST et C64. La version ST, colorée à outrance, ressemble plus à l'étalage d'un confiseur qu'à un jeu sur micro. Les animations sont assez souples mais les graphismes manquent de finesse. Pas mal du tout la version C64... Elle possède des couleurs moins vives et une bonne animation. Sur Spectrum, par contre les graphismes sont décevants et les animations bien lentes. Dommage !
Malgré tout, c'est la version CPC qui reste la plus chouette.

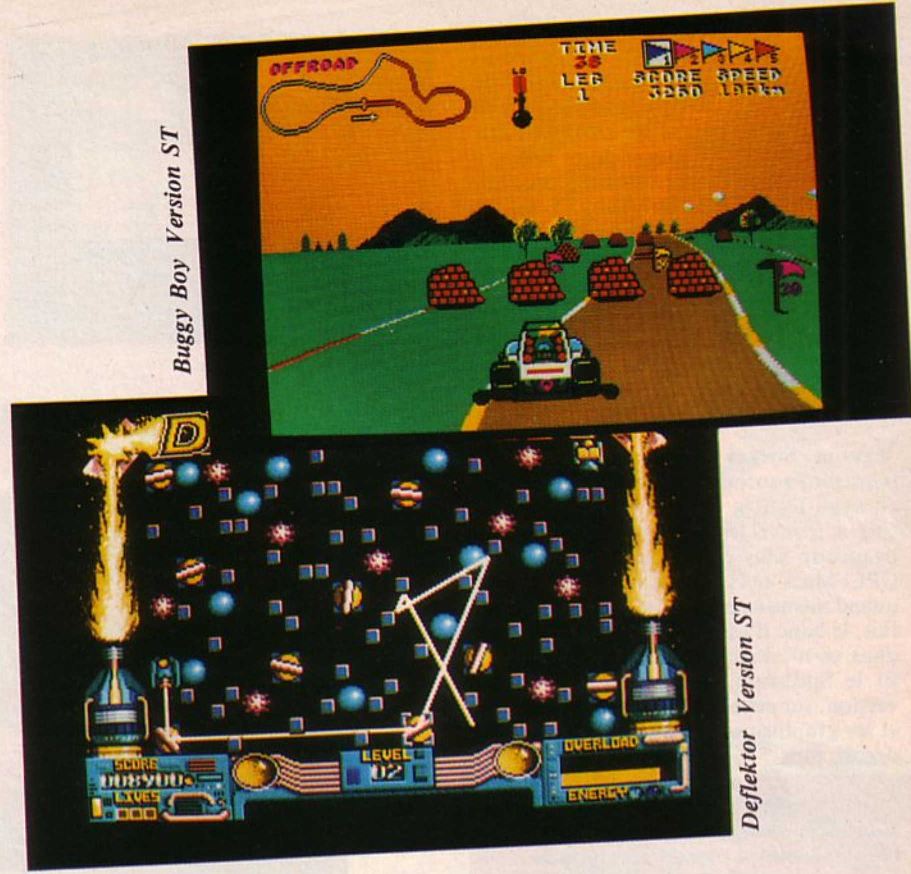
Issu de l'un des plus célèbres des jeux de café, **Bubble Bobble** (Firebird) vient de montrer le bout de son nez (de brontosaures) sur nos Amigas. Encore plus proche du jeu Taito, la version Amiga est mignonne, colorée, très maniable. Sa musique va vous entraîner au pays des brontosaures mâcheurs de chewing-gum, un pays de rêve et de joie. Pour petits et grands...

Le **Barbarian** nouveau est arrivé... Enfin, je veux parler du Barbarian de Palace Software qui vient de faire son apparition sur Amiga.
Avec des cris tout aussi bestiaux, les combats sont aussi animés que sur ST mais les décors sont plus colorés. Hélas, il est toujours difficile d'éviter de se faire décapiter... A réserver aux amateurs de coups et de sang.

Testé sur Sega dans Arcades n° 2 sous le nom de Wonder Boy, voici une adaptation sur Amiga baptisée **Thunder Boy** (Time Warp) qui n'est vraiment pas géniale. Les graphismes sont grossiers, l'animation n'est pas terrible et les bruitages bien moins rigolos que sur Sega. A ne pas posséder...

Souvenez-vous de Xenon, le super logiciel d'arcade testé dans le n° 6 sur ST. Eh bien, possesseurs d'Amiga, vous qui avez bavé d'envie de voir un tel soft sur votre bécane : le voilà. **Xenon** (Melbourne House) sur Amiga est aussi parfait que sur ST. A première vue, pas de différence si ce n'est que votre vaisseau se transforme bien plus rapidement que sur ST. C'est un logiciel qu'il vous faut absolument dans votre ludothèque.

Décollez en **Jet** sur Amiga. Sublogic a adapté sur cette machine, sa simulation de vol. Après Flight Simulator II et Strike Force Harrier (voir ci-dessous), voici une nouvelle occasion de s'envoler. Les caractéristiques essentielles de cette simulation sont maintenues, avec un gain de vitesse, ce qui n'est pas négligeable. Voir présentation précédente dans Arcades n° 5.



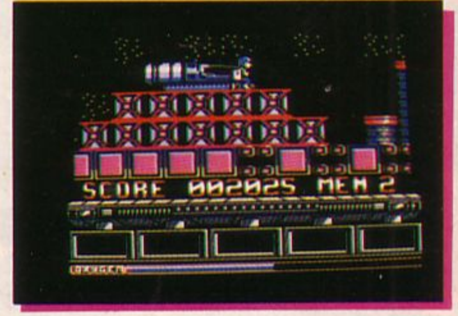
Buggy Boy Version ST

Deflektor Version ST

Northstar Version C64



Cybernoïd SPECTRUM



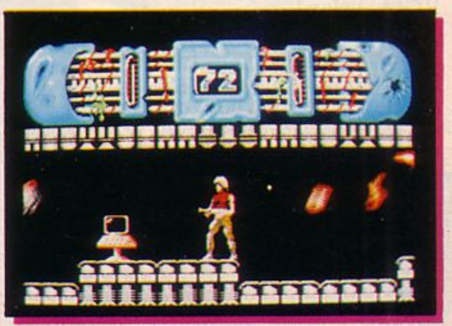
Si vous aimez les casse-tête, voici **Deflektor** (Gremlin) version ST : c'est vraiment captivant. Beaucoup plus colorée que la version C64 testée dans le n° 5 mais... tout aussi difficile...

Buggy **Boy** d'Elite vient de sortir sur ST. Une très belle adaptation du jeu que nous vous présentions dans Arcades n° 4 et annoncée dans l'actualité du n° 7.
Les graphismes sont très beaux et les animations très réussies. Un jeu qui donne envie de jouer !

Merci Hewson ! **Cybernoïd** sur Spectrum prouve que, sur cette machine, on peut encore sortir des jeux plaisants et techniquement bien réalisés. Présenté sur CPC dans Arcades n° 7, le jeu est également disponible sur C64. Un bouquet de couleurs illumine l'écran.



Jet Version AMIGA



Trantor Version ST

Bobo n'est plus prisonnier du seul Atari ST. Malgré ses trois épreuves (au lieu de 6), c'est-à-dire le lavage du sol, le saut de trampoline et la course sur les fils électriques, la version Thomson de ce soft n'a pas vraiment perdu par rapport à celle testée dans Arcades n° 7 sur Atari ST. Le jeu est maniable, coloré, bien animé.
Quant à la version PC, on notera que Infogrames a réussi son adaptation. Les 6 épreuves sont présentes et l'animation correcte. Evidemment, le mode CGA restreint le nombre de couleurs. Par contre, le mode EGA n'apporte rien de plus au point de vue couleurs : dommage !

Venom Strikes Back alias Mask III (Gremlin) a surpris Catherine (Amstar) qui en avait testé la version CPC.
Elle a trouvé les décors très différents, beaucoup plus colorés sur C64 que sur CPC. Mais, en cherchant bien, on parvient quand même à reconnaître les ennemis. Au fait, le banc d'essai CPC est quelque part dans ce n° d'Arcades...
Et le Spectrum, demanderez-vous ? La version, sur cette machine, est bien animée et les graphismes sont jolis. Que demander de plus ?

Testé dans le n° 7 sur CPC, voici les versions Spectrum et Atari de **Rolling Thunder** (US Gold). Les sprites, de grandes tailles, ont un graphisme fil de fer sur Spectrum mais l'ensemble ressemble tout de même à la version d'origine malgré le manque de couleur. Pour y jouer, un conseil : utilisez plutôt le clavier, vous parviendrez plus facilement à vos fins... La version ST, elle, est très belle et surtout très fidèle au jeu de café dont elle a été adaptée.

Le voici enfin : **Ultima IV** (Origin MicroProse) en français sur ST. Malgré quelques erreurs de traduction, l'aventure sera bien plus agréable à mener qu'en anglais. Les graphismes du début et la musique sont réussis. En revanche, en cours de jeu, les sprites sont toujours trop petits.

Pour cette fin de saison de ski, voici la dernière adaptation de **Super Ski** (Microïds) qui nous arrive sur ST. Notre skieur a pris de l'assurance en cours de saison et effectue maintenant de jolis "déhanchés" sans trop de difficulté : ou bien, on s'est habitué à skier au joystick, ou bien cette version est moins dangereuse que les précédentes... En tout cas, elle est absolument superbe : à posséder coûte que coûte... sauf si vous avez une nouvelle ROM, hélas !

Strike Force Harrier de Mirrorsoft investit la mémoire de nos Amigas. Stratégie et simulation de vol à bord de l'avion anglais à décollage vertical sont au programme. De l'attaque au sol au combat air-air, rien ne vous sera épargné, avec des graphismes et des animations "à la hauteur". Sans oublier la synthèse vocale et les effets de lumière lors des traversées de nuages ! Un titre assez ancien mais une adaptation correcte.


Super Ski Version ST



Rolling Thunder Version ST



BMX Simulator Version ST

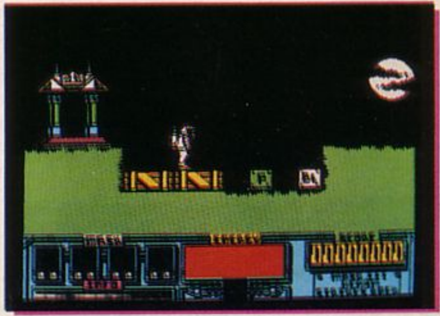


Bobo Version PC

Strike Force Harrier Version AMIGA

Pour **Annales de Rome** de PSS, on s'accommodera sans peine ni regrets du mode CGA des PC. Le wargame est un genre bien spécial, qui a son public et l'intérêt de ces jeux n'est pas dans la débauche de couleurs des écrans. Prêt à coloniser la planète ?

Voici la version Atari d'un jeu testé sur Spectrum dans le n° 2 d'Arcades : **BMX Simulator** (Code Masters).
Les décors sont très jolis, les vélos, vus de dessus sont fins et s'il est très difficile de les amener à l'arrivée car ils répondent un peu comme des savonnettes, le jeu est toutefois assez marrant.


Venom Strikes Back SPECTRUM

AVENTURE ET STRATEGIE

UMS
THE UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR
RAINBIRD

LEGEND OF THE SWORD

CARRIER COMMAND

UMS Universal Military Simulator

Entrez dans le monde des grandes opérations militaires et revivez certaines des plus grandes batailles, Waterloo, Gettysburg... Tout est possible : jouer contre l'ordinateur, dessiner le champ de bataille, recréer les armées à votre propre idée...
Un système unique de grille en 3 D vous fait voir les scènes sous tous les angles. Comment Alexandre le Grand a-t-il pu vaincre Montgomery en plein désert ? Quelle riposte Elthered doit-il choisir face à l'attaque surprise de Napoléon ? Les combinaisons sont infinies.

ATARI ST - PC - AMIGA : 249 F*
© RAINBIRD

LEGEND OF THE SWORD

Il y a de cela bien longtemps, le peuple d'Anar vivait dans un monde fabuleux, grâce à un bouclier et une épée magiques. Anar est aujourd'hui plongé dans la crainte d'un terrible ennemi, le diabolique Suzar et ses humanoïdes.
Retrouvez la mystérieuse épée et son bouclier pour délivrer le monde.
Toujours plus d'aventure, d'intrigues et d'humour.

ATARI ST DK : 199 F* - Bientôt sur AMIGA et PC.
© RAINBIRD

CARRIER COMMAND

En un éclair, vous voilà parti à bord d'un vaisseau hyper sophistiqué, muni d'avions de combat et de tanks amphibiens.
Avancez vos armées sur les îles inoccupées, montez des bases de contrôle, construisez des airs d'atterrissage et installez des réserves de missiles.
Attendez vous à la riposte de votre ennemi, qui tentera lui aussi de coloniser les soixante-quatre îles de l'archipel.
Insérez un virus dans les ordinateurs ennemis, et vous pourrez les reprogrammer pour qu'ils suivent vos instructions.

ATARI ST - AMIGA : 249 F* - Bientôt sur AMSTRAD K7 et DK, PCW, COMMODORE K7 et DK.
© RAINBIRD



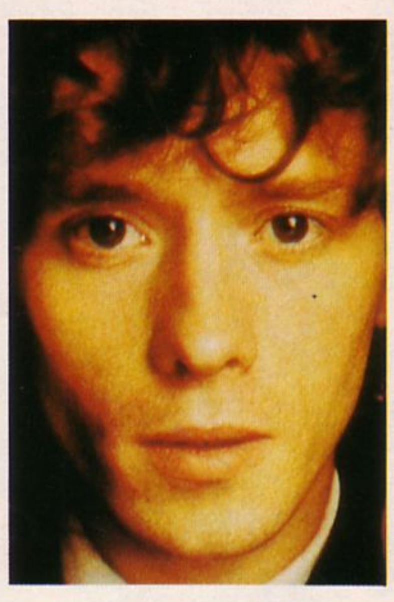
DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET Cedex.

PRAXIS

EN AVANT, ARCHE !

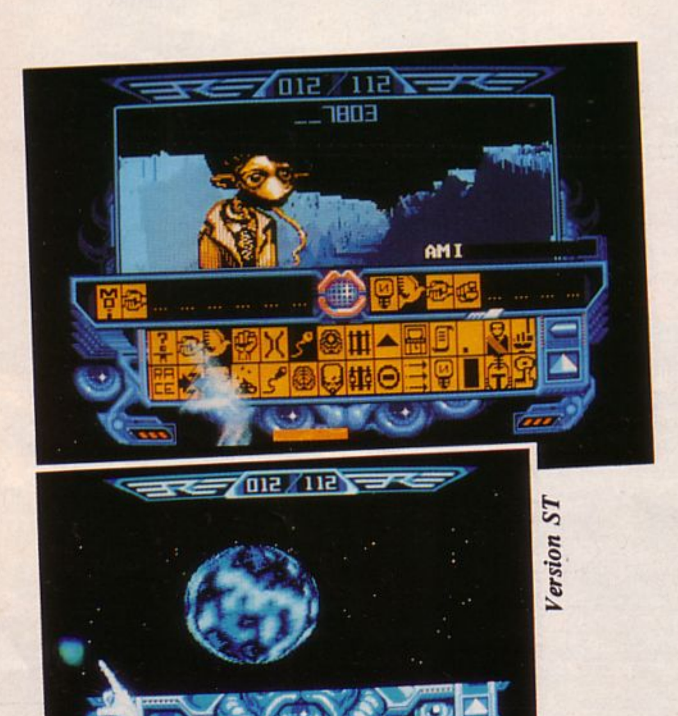
Devant le succès remporté par "L'Arche du Captain Blood", et à l'occasion de son adaptation sur Amstrad CPC, nous avons voulu offrir à nos lecteurs une rencontre avec ses prestigieux auteurs (si, si, ne rougissez pas, messieurs !) : Didier Bouchon et Philippe Ulrich. Comment peut-on "pondre" un tel monument, fruit d'une imagination aussi fertile que débordante ?





Philippe ULRICH

"Blood innove dans bien des domaines, ce qui est probablement à l'origine de son succès."



Version ST

Après avoir erré pendant des jours dans la galaxie, à la recherche de cette "arche" dont nous lui parlions tant, notre envoyé spécial, barbu, fatigué, au bord de la déprime, téléphonait à la rédaction sur un ton proche du SOS : *"Mais où diable errent ces bougres d'auteurs ?"*. *"ERE"* lui répondis-je. *"Ben oui, errent"* répéta-t-il. Pressentant un dialogue de sourds, je précisai ma pensée : *"Va voir chez ERE !"*. Ce qu'il fit.

Pendant que notre journaliste récupère ses esprits et se rend chez ERE International, j'en profite pour vous rappeler que "L'Arche du Captain Blood" est une gigantesque aventure, se déroulant aux confins de l'univers, dans des paysages exploitant au mieux les techniques fractales, et permettant des rencontres inattendues entre le joueur et des êtres étonnants. Les dialogues s'établissent au moyen d'icônes devenues, depuis la fin du XXe siècle, un langage universel. Explorations, découvertes, rencontres, discussions sont au menu de cette aventure qui retient le joueur en haleine pendant des heures.

Pendant ce temps, notre reporter frappe à la porte de ERE International. *"Si c'est pour un aspirateur, on est déjà équipé !"*, lui répond une voix. *"Non, je cherche Philippe Ulrich et Didier Bouchon"*. *"S'ils ne sont pas dans leur arche, voyez le bureau là-bas !"*.

Effectivement, ils étaient là. Didier Bouchon avec un mal de dents comme c'est pas permis et Ulrich occupé à expédier les affaires courantes.

Jetant son dévolu sur Didier Bouchon, notre reporter-espion-journaliste entreprit de le questionner. Bouchon ne put résister longtemps aux techniques éprouvées de l'Arcadien. Il finit par avouer son âge, 28 ans et commença à raconter son histoire. Non, avant Blood, il n'avait rien fait dans le domaine du jeu. Avec un DEUG de biologie et une passion pour l'architecture d'intérieur (3 ans d'école, tout de même), il avait utilisé l'ordinateur pour concevoir des perspectives. La programmation, il l'a découverte avec un New Brain. Sa rencontre avec Philippe Ulrich, il la doit à des dessins réalisés à l'aide de **Graphiscop**, une tablette graphique présentée lors d'un salon.

Sur ces entrefaits, l'ami Ulrich survient, un gros listing sous le bras. 36 ans, un passé de chanteur, auteur, compositeur chez **CBS**, il explique que sa rencontre avec l'informatique s'est faite avec un **ZX 80**, machine sur laquelle il pianotait pendant que les plus jeunes d'entre vous têtaient encore leur biberon.

Le ZX, il s'en est servi même pour épater les gonzesses, pariant avec une amie qu'il réussirait à supprimer le principal défaut du ZX 80 (absence d'affichage pendant les temps de calcul). Ce qu'il fit, le fourbe, en remplaçant la carte du ZX 80 par celle du ZX 81 (qui n'avait plus ce défaut), récoltant ainsi l'admiration et les récompenses que l'on imagine, de sa petite amie trop crédule.

Un jour, il rencontre un certain **Emmanuel Viau** qui, se rendant compte de l'absence de structures d'édition, fonde ERE Informatique et fait appel à lui...

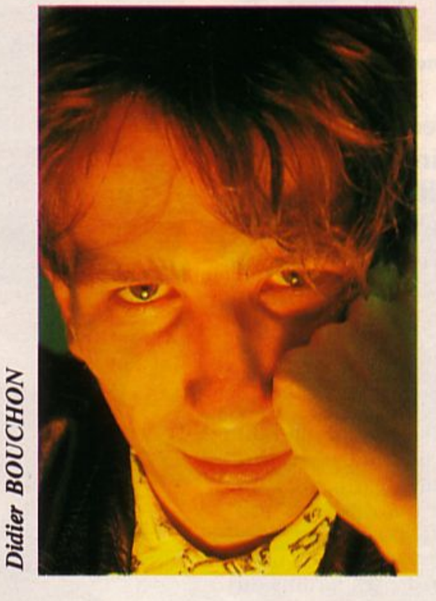
"Bon, tu vas pas nous raconter ta vie !" intervient Bouchon. *"Si on lui parlait plutôt de Blood ? Après tout, il est là pour ça !"*. Retournant la K7 dans son magnéto, notre reporter enregistra l'histoire de la naissance de Blood.

Philippe avait un fabuleux désir d'écrire. Avec Didier, il partage le même goût pour la science-fiction et le fantastique sous toutes leurs formes : peinture, littérature, BD... L'édition par ERE du logiciel de Michel Gros, **Explorateur III**, et l'ébauche d'un programme fait par Didier leur donnent envie d'utiliser tous ces éléments pour un grand jeu se déroulant dans l'espace. Le scénario était donc empreint de quelques idées fortes : envie de faire rêver, effets spéciaux, humour, héros ayant une certaine psychologie. Les idées leur venaient au fur et à mesure de l'écriture. Philippe tenait à imposer le ton humoristique que nous connaissons avec les croustillants détails du mode d'emploi-nouvelle, communiquant au joueur des éléments indispensables par la suite.
Programmation et écriture du scénario ont avancé du même pas pour aboutir, après une lente maturation et plus d'un an de gestation, au jeu que nous avons tous découvert avec surprise et qui a fait écrire à un journaliste émerveillé *"c'est le plus beau jeu du monde !"*. Ce n'est peut-être pas tout à fait vrai, mais il faut reconnaître que Blood innove dans bien des domaines, ce qui est probablement à l'origine de son succès, près de 100.000 exemplaires vendus et la pénétration du marché américain (sans oublier l'Angleterre, l'Allemagne et l'Italie).

Didier avoue que : *"Evidemment, des problèmes techniques, il y en a eu !"*. **L'Upcom** allait-il être ou non utilisable ? Y avait-il trop ou pas assez d'icônes ? Pour le montage, il se trouvait à la tête de plusieurs sous-programmes de création de montagnes, de planètes et de gestion du tableau de bord. Le problème consistait à faire cohabiter l'ensemble et à passer de l'un à l'autre instantanément. Pour harmoniser le tout, certaines modifications ont été nécessaires. Philippe, quant à lui, se trouvait face à un autre genre de problème : savoir s'arrêter, s'imposer des limites et des choix. Quand on déborde d'imagination, c'est difficile !
Revenant sur le succès de Blood, Philippe devait confier : *"J'ai toujours cru en notre programme, mais son succès a dépassé mes espérances, surtout à l'étranger"*. De ce fait, Blood aura une suite, prévue pour Noël 89 où il y aura, en plus, des combats aériens en 3D, temps réel et plein d'autres choses. Mais Blood n'est pas leur seul projet et, sous leur propre label **"Art Attack"**, ils voudraient se consacrer aux jeux d'arcades. Allez-y les p'tits gars et faites ça bien, on attend !
Malgré tout, Didier et Philippe trouvent le temps de faire autre chose que de la micro. Le premier se passionne pour la peinture, l'astronomie, la science-fiction et le ski. Le second aime la musique, l'image et la communication sous toutes ses formes.

Tous deux dispensent bien volontiers quelques conseils à ceux qui voudraient se faire éditer. D'abord, avant de se lancer, il faut avoir une idée précise de la conception et de la construction du jeu. Ne jamais se lancer, tête baissée, dans la programmation. Et puis, comme dans les autres domaines de création, il faut savoir se remettre en question et être capable de proposer quelque chose de réellement original par rapport à ce qui existe déjà. Pour Philippe, quand on voit certains jeux, on s'aperçoit tout de suite que leurs auteurs... détestent les amateurs de jeu !
C'est dans cet esprit que Philippe Ulrich propose d'instaurer un nouveau type de contrat, en 2 parties. La première concernera l'idée et la qualité du projet. Les droits d'auteur seront inaliénables quelle que soit la version ou l'adaptation qui suivra. La seconde partie portera sur le développement...
Mais déjà le téléphone sonne et Philippe annonce à Didier leur départ imminent avec l'Arche vers de lointains espaces. Notre reporter, ne sachant y résister est parti avec eux, laissant sur terre une simple cassette grâce à laquelle nous avons pu vous relater ces quelques faits. ◆

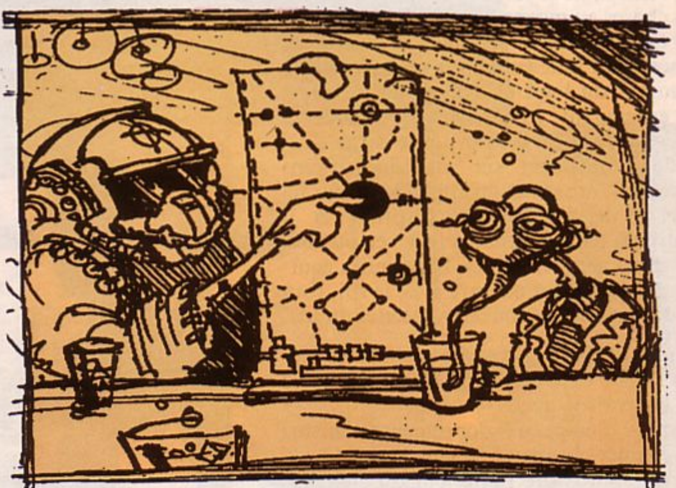




Didier BOUCHON



"Il faut savoir se remettre en question et être capable de proposer quelque chose de réellement original."



RENSEIGNEMENTS AU BAR







LE ROI FIL A VERSAILLES



Des enfants passionnés par les images

Découvrir ou redécouvrir les merveilleux jardins du château de Versailles, était une occasion offerte par FIL lors de la présentation d'un nouveau logiciel, à vocation éducative, mais conçu comme un jeu d'aventures : Versailles Story.

Ils étaient une dizaine, la plupart encore des enfants, les jeunes qui allaient participer à un rallye pédestre, encadrés par quelques adultes. Pour tous, ce fut l'occasion de faire connaissance avec un nouveau jeu ayant pour cadre les jardins du château de Versailles.
A la cour, au XVIIIe siècle, on recherchait l'ultime honneur : celui d'être présenté au Roi Soleil. Pour ce, il fallait déjà être gentilhomme et, pour le devenir, ce n'était pas si facile. Dans **Versailles Story**, le joueur revivra toutes les péripéties de l'époque et apprendra, nous en sommes certains, bien des choses au moyen de ce logiciel... Tiens, par exemple, saviez-vous que la Galerie des Glaces était faite en bois de récupération ?
L'auteur du logiciel, **Raymond Zehnter**, est enseignant. Professeur de français et d'histoire-géo, il a su éviter le piège classique aboutissant sur un éducatif ennuyeux. L'aventure qui attend le joueur lui réserve de nombreuses surprises et il pourra la tenter plusieurs fois : en passant par des voies différentes, il atteindra peut-être son but, la rencontre avec le roi, tout en découvrant de nouvelles facettes du jeu.

Au terme de ce rallye en plein air, les jeunes étaient déjà fort enthousiasmés par ce qu'ils avaient découvert.
Certains d'entre eux proposaient à l'auteur de donner une suite à son logiciel, qui aurait pour cadre l'intérieur du château. Confidence pour confidence, suite il y aura...
Le logiciel est organisé autour de 25 tableaux, faits à partir d'images digitalisées puis retravaillées manuellement. L'ensemble est donc attrayant et nous vous présenterons prochainement la version PC ou ST selon leur disponibilité.

L'équipe gagnante

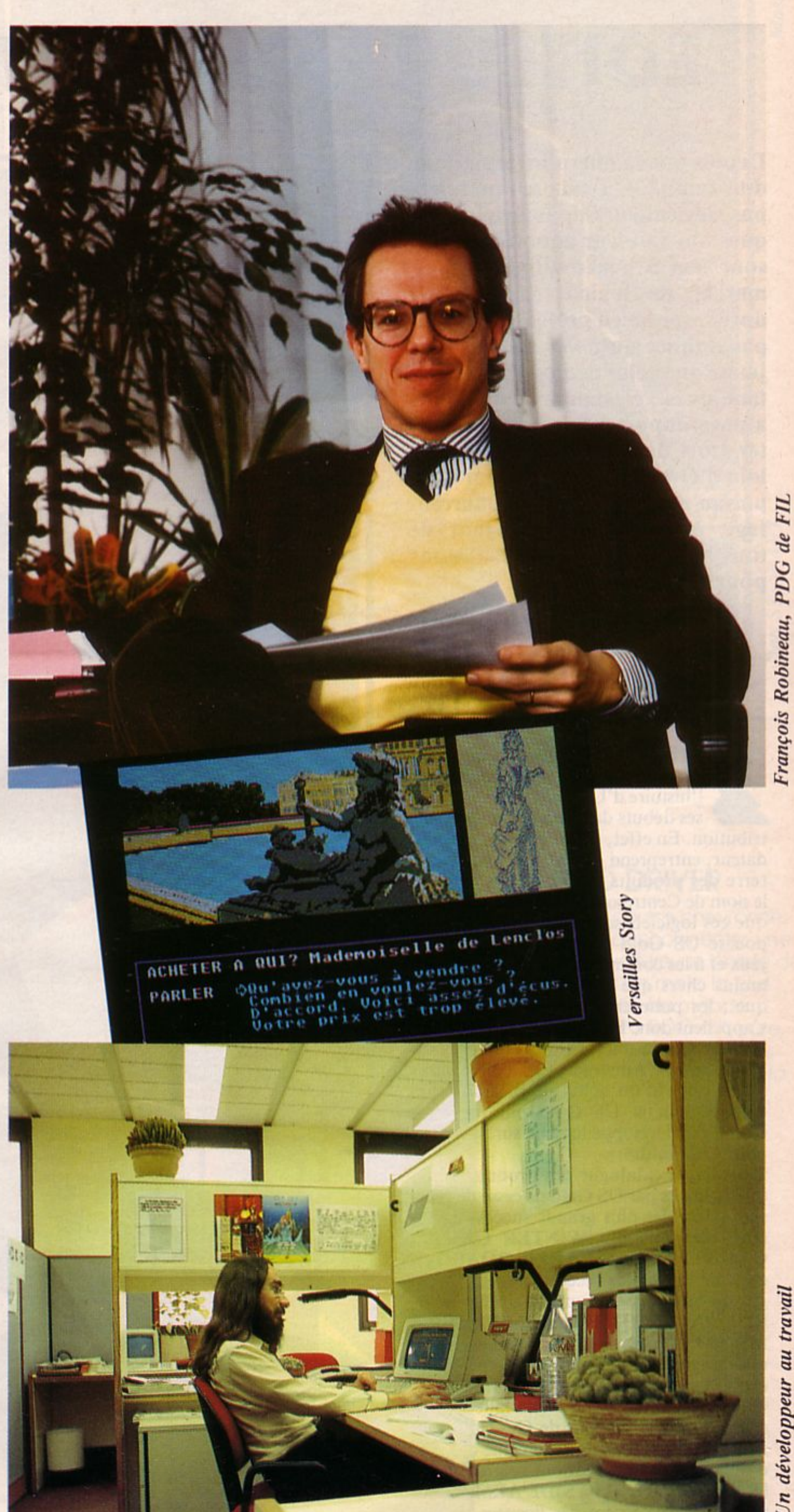
Le départ du rallye

Diane Joly (chef de produit) et l'auteur Raymond Zehnter

FIL, France Image Logiciel, a vu le jour en mai 1985. La CAMIF (centrale d'achat des enseignants) est, depuis 1987, son actionnaire majoritaire. François Robineau, son P.D.G., nous a confié que la vocation initiale était de créer une structure d'édition française, inexistante à l'époque. La progression de FIL doit se faire en 2 temps. D'abord, la conquête du marché français puis, à terme, celle du marché européen.
FIL a largement participé au plan informatique pour tous (IPT). Normal, Thomson Grand Public est l'un de ses actionnaires... Depuis, d'autres cibles sont visées, sur 3 marchés différents : le professionnel, l'éducatif et le ludique. Pour les 2 premiers, l'activité développement est importante. Le groupe a adopté une stratégie "grand public" que François Robineau définit ainsi : des produits (professionnels) à moins de 1 000 F, plus de 1 000 points de vente et moins d'une heure pour apprendre à s'en servir.
L'efficacité de l'entreprise passe ensuite par la maîtrise de l'outil de distribution, qui doit être fort afin de permettre l'accès à un grand nombre de points de vente. Enfin, une stratégie d'alliance permet, pour le ludique, d'être présent dans tous les domaines.

On considère chez FIL que la créativité est à l'extérieur, chez les jeunes, et qu'il faut changer d'auteurs souvent.

FIL est organisé en un groupe incluant une société de développement (Miclog) employant une quinzaine de personnes dont 12 ingénieurs, un réseau de distribution (Cable) d'une trentaine de personnes et une société (Logifil) spécialisée dans la mise en place et le suivi des produits. Logifil a ainsi signé un important contrat avec une centaine de points de vente Nasa.
Dans le domaine qui nous importe, le jeu, de nombreux accords de collaboration ont été conclus avec des éditeurs étrangers tels que British Telecom, Activision, MicroProse... Toujours dans ce domaine, on considère chez FIL que la créativité est à l'extérieur, chez les jeunes, et qu'il faut changer souvent d'auteurs. C'est donc grâce à un réseau de programmeurs externes que se garnit le catalogue de jeux de FIL.
En 1988, les objectifs visés sont la mise en place d'une bonne stratégie éducative, avec des équipes composées d'enseignants et d'informaticiens et, pour la fin de l'année, le démarrage d'une activité "export" au moyen d'accords avec les éditeurs locaux, bien placés pour connaître au mieux leur marché. Une préparation judicieuse à l'échéance de 1992... ◆



François Robineau, PDG de FIL

Versailles Story

Un développeur au travail

EDITEURS OUTRE-MANCHE

Depuis que la micro-informatique dite familiale a fait ses premiers pas, les éditeurs de logiciels ludiques ont fait leur apparition et se sont peu à peu multipliés. Si le marché du logiciel français est dorénavant bien présent, il ne faut pas oublier qu'il est un peu plus jeune que celui de nos voisins britanniques ; c'est pourquoi, il nous a paru important de vous présenter trois de ces éditeurs qui sont loin d'être des inconnus pour vous puisqu'ils représentent un pourcentage relativement important de tous les logiciels que nous testons pour vous chaque mois.



Geoff BROWN

UN GROUPE TRES IMPORTANT : US GOLD

C'est en 1983 dans la bonne ville de Birmingham que commence l'histoire d'US Gold tout en faisant ses débuts dans le secteur de la distribution. En effet, Geoff Brown, son fondateur, entreprend de distribuer en Angleterre des produits américains et ce, sous le nom de Centresoft. Seulement, il s'avère que ces logiciels sont chers et c'est ce qui pousse US Gold à produire ses propres jeux et à les commercialiser environ 3 fois moins chers que leurs cousins d'Amérique ; les premiers jeux sur Commodore s'appellent donc **BRUCE LEE** ou **BEACH HEAD.** Par la suite, ils sont convertis sur Spectrum et Amstrad. Ces conversions sont l'objet d'un début de collaboration entre Ocean et US Gold puisque c'est Ocean qui développe les jeux sur Spectrum pour US Gold.

Dès lors, le catalogue des produits édités ou distribués par US Gold ne cesse de grossir ; parmi les plus grands succès, il faut citer bien entendu **WINTER GAMES, GAUNTLET** ou **LEADER BOARD** et dans les titres plus récents on peut présager un bon succès pour **GAUNTLET II, ROLLING THUNDER** ou **IMPOSSIBLE MISSION II.** (Bancs d'essais des deux derniers logiciels cités dans ce numéro). A cette expansion continuelle, il faut ajouter la création d'un nouveau label en fin d'année 1987 : il s'agit de GO ! qui rentre à grand fracas dans le domaine des jeux d'arcade avec des créations originales telles que **TRANTOR** ou **SIDE ARMS.** Mais Go ! c'est également des licences sur des

jeux d'arcade avec notamment un accord entre Capcom et US Gold, accord qui sera d'ailleurs très prochainement concrétisé avec **TIGER ROAD** comme première conversion de jeu Capcom.
US Gold apparaît donc comme un groupe très actif assurant son propre développement en toute indépendance. Pour 1988, leur grand concept est de se montrer encore plus innovateurs, de lancer de nouvelles tendances ; ils prévoient également de se développer sur le marché des 16 bits. Enfin pour conclure, après avoir pénétré le marché européen, ils songent maintenant à la création de jeux destinés aux Etats-Unis et au Japon afin de pouvoir ainsi proposer des produits internationaux.

UN EDITEUR TRES PROLIFIQUE : GREMLIN GRAPHICS

Gremlin Graphics a beau avoir des bureaux contigus à ceux d'US Gold à Birmingham, il ne faut pas s'y méprendre : ces deux éditeurs sont bien "cloisonnés" et ont des politiques totalement différentes.
Ainsi pour Gremlin, par exemple, le plus important est avant tout la qualité des produits alors que pour US Gold l'image de marque est très importante.



Mask III

Ian STEWART

Flying Shark

Paula BYRNE

Il faut bien noter que les débuts de Gremlin ne se sont pas faits à Birmingham ; en effet, le fondateur Ian Stewart a commencé par monter à Sheffield un magasin de vente de logiciels en 1983 : il s'agit de Just Micro qui existe toujours et se trouve en dessous des bureaux de Gremlin regroupant le service commercial, l'administration et un groupe de création réunissant en tout 15 personnes. C'est seulement en 1984 que Ian Stewart décide d'éditer son premier jeu : **WANTED MONTY MOLE** dont le héros a accompagné toute l'existence de Gremlin jusqu'à présent puisque nous avons vécu très récemment le dernier épisode (en date !) de Monty avec **AUF-WIEDERSEHEN MONTY** ! C'est à cette époque que Gremlin Graphics s'est tourné vers Centresoft pour la distribution de leurs produits.

Aujourd'hui, il faut reconnaître que Gremlin produit énormément de logiciels parmi lesquels nous pouvons citer les titres suivants : **TRAILBLAZER, MASK** et **MASK II, JACK THE NIPPER** ou **DEFLEKTOR.** Il faut noter que Ian Stewart s'est toujours occupé de concevoir les différents jeux et c'est encore le cas aujourd'hui pour, par exemple, **ALTERNATIVE WORLD GAMES** (qui sera bientôt prêt sur Amstrad !). Pour ce qui est des dernières nouveautés, vous allez découvrir **NORTHSTAR** et **BLOODY VALLEY** (testés dans ce numéro) en attendant l'arrivée d'**HERCULES**, de **BLOOD BROTHERS** ou du premier jeu avec Mickey Mouse puisqu'un accord exclusif a été signé pour deux ans !

Du côté des objectifs pour 1988, Gremlin désire élargir la tranche d'âge des personnes concernées par les jeux (ou autrement dit Gremlin veut s'adresser aux "jeunes plus âgés") ; par ailleurs, un des principaux objectifs est d'améliorer le niveau de la société. Et, enfin, il y a le grand projet dont nous vous avons parlé dans notre dernier numéro, connu sous le nom de code FOFT. Le logiciel ressemble à un simulateur de vol dans l'espace, est un simulateur de vol dans l'espace mais a un plus par rapport à un simple simulateur ! (A surveiller).

UNE FILIALE DE BRITISH TELECOM : TELECOMSOFT

Il faut reconnaître que le domaine de la communication et celui de l'informatique finissent par se rencontrer et se fondre l'un dans l'autre ; c'est pourquoi une société comme British Telecom ne pouvait pas ne pas relever le défi que lui proposait la micro-informatique et c'est ainsi qu'elle décida de créer Telecomsoft qui est dirigée par Paula Byrne.

La devise de Telecomsoft étant de pouvoir offrir le bon produit au juste prix pour la bonne machine, cette société a décidé de regrouper plusieurs labels qui proposent toutes sortes de jeux sur toutes les machines avec une grande échelle de prix. C'est ainsi que nous trouvons tout d'abord tous les produits de chez Firebird que les connaisseurs ont certainement su apprécier au travers d'**ELITE** ou de **THE SENTINEL** dont la seule page titre nous avait déjà impressionnés ! Mais Firebird, plus récemment, c'est également une adaptation d'un jeu d'arcade de chez Taïto avec **BUBBLE BOBBLE** et très prochainement la suite de Druid avec **ENLIGHTENMENT** ou **IO** dont les sorties sont prévues ce mois-ci. Enfin, Firebird c'est aussi la création en octobre 1984 de Firebird Silver qui propose des logiciels à prix réduits, ce qui permet de découvrir des jeux sans violer désespérément le porte-monnaie ! A noter qu'il existe maintenant dans cette série des compilations sur disc regroupant à chaque fois deux titres.

Telecomsoft c'est également les logiciels de chez Rainbird qui présente aussi bien des simulations que des aventures ou utilitaires ; c'est ainsi que vous avez pu admirer **STARGLIDER**, découvrir avec délectation **THE PAWN** ou **THE GUILD OF THIEVES** sans oublier **THE ADVANCED OCP ART STUDIO** ! En attendant de découvrir très bientôt une simulation de combat avec Carrier Command...

Somme toute, Telecomsoft compte se présenter en force aussi bien en Europe qu'en Australie, au Japon ou aux Etats-Unis avec une gamme complète de produits à tous les prix. Un dernier détail : les produits Telecomsoft sont distribués en France par F.I.L. (France Image Logiciel).



Passions dangereuses !



de 145 F*
à 195 F*

GAME OVER :

Au fond de la galaxie règne la cruelle Gremla, souveraine tyranique et incontestée. Serez-vous assez téméraire pour l'affronter? Attention Gremla est très habile et ses stratégies sont mortelles.

SLAP FIGHT :

Vous êtes pilote d'un super avion le Slapfighter! Des monstres très habiles vous guettent sur la planète Orac. Détruisez-les.

ENDURO RACER :

Couché sur le guidon, debout sur la roue arrière vous trouvez le désert. La piste s'ouvre devant vous, l'aventure commence.

TOP GUN :

C'est un film, c'est aussi un jeu où vous êtes le plus casse-cou des pilotes de la Navy américaine. Abattez et descendez vos ennemis.

RENEGADE :

New York! Du métro au ghetto la violence est partout. Défiez les méchants et soyez le renégade cruel et impitoyable. Chaque seconde de survie est une victoire!

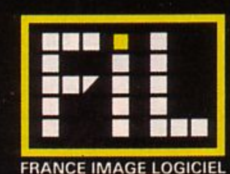
WIZBALL :

Un monde noir et triste, c'est la planète de l'abominable Zark. Passez à la conquête de la couleur et peignez la planète aux couleurs de la vie, avec la balle magique.

FLASH POINT :

La troisième guerre mondiale est déclarée. L'Ouest et l'Est s'affrontent dans un conflit super-mortel. Canons, lasers, stratégie. C'est la guerre, gagnez-la!

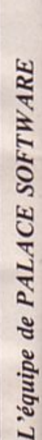
* Prix public généralement constaté.
Thomson MO-TO. Cassette ou disquette.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

La passion des défis

LBA


L'équipe de PALACE SOFTWARE

CAULDRON

DU CINEMA AU LOGICIEL : PALACE SOFTWARE

Palace Software n'est pas le genre d'éditeur qui inonde le marché d'une volumineuse production médiocre. Au contraire, chez Palace, la politique d'édition favorise la qualité plutôt que la quantité.
La société est née en 1984 et c'est une sous-division de Palace cinéma et vidéo créée en 1982, connue au Royaume-Uni pour sa production de films vidéo et de clips musicaux, l'activité cinématographique étant surtout orientée vers la distribution. Par la suite, en 1984, Palace devait s'orienter vers la production de ses propres films à grand budget. Trois d'entre eux sont déjà sortis alors que 6 autres sont en préparation.
Mais revenons à Palace Software. **Pete Stone**, moustache abondante, allure décontractée, le "Managing Director", a quitté son fief londonien de Caledonian Road, afin de nous rendre une petite viste en France. A cette occasion, il nous a rappelé que son entreprise a connu un succès rapide, tant en Angleterre qu'à l'extérieur, par la production de titres tels que **Cauldron**, **L'Armure Sacrée d'Antiriad** et le très célèbre **Barbarian "The Ultimate Warrior"**, dont l'adaptation sur Amiga vient tout juste de sortir.

Chez Palace, on est plus artiste que programmeur. Le noyau de l'équipe se compose de 7 personnes : 4 artistes, 2 programmeurs et 1 musicien. Les plus connus sont **Steve Brown** a qui l'on doit les **Cauldron**, **Barbarian** et **Rimrunner** et **Dan Malone** qui a conçu **Antiriad**. Toutes les musiques et illustrations sonores des jeux de Palace Software sont l'œuvre de **Richard Joseph**. Le succès européen de Palace a débordé vers les USA en 1987. Broderbund a sorti **Cauldron** et **Cauldron II** alors que **Antiriad**, rebaptisé pour la circonstance **Rad Warrior**, était édité par Epyx. C'est également Epyx qui diffusera **Barbarian** sous le titre de **Death Sword**.
1987 a été une année importante pour Palace qui, sous le label Outlaw, a commencé à regrouper et à éditer les jeux produits par d'autres sociétés. **Shoot Them Up Construction Kit** a été le premier titre sorti sous ce label. Cette activité devrait se développer rapidement en 1988, jusqu'à atteindre la moitié du chiffre d'affaires de Palace Software...

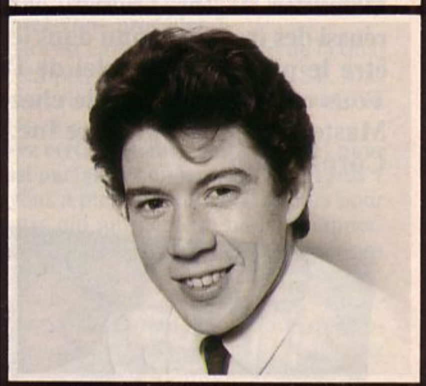


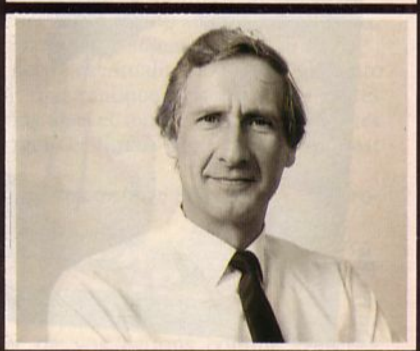
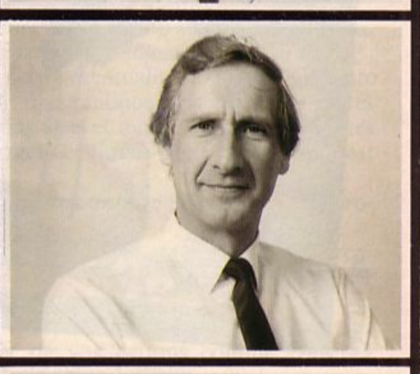
L'UN DES PREMIERS ADAPTATEURS DE "COIN-OP" : ELITE SYSTEMS

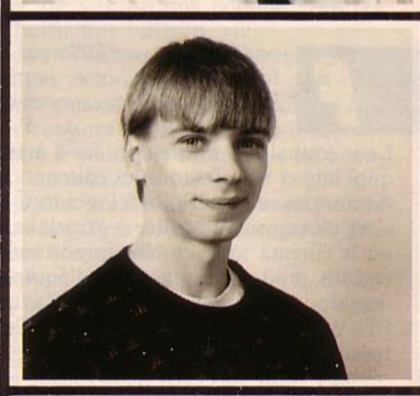
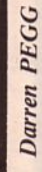
En 1984 naissait Elite Systems, une société d'édition qui n'allait pas tarder à devenir rapidement célèbre et qui figure maintenant parmi les leaders des éditeurs de jeux pour micro-ordinateurs. Un réseau d'agents, de sociétés représentantes et des accords de licences lui ont permis de se faire connaître dans toute l'Europe.
C'est lors d'une rencontre avec son directeur, **Bernard Dugdale**, jeune et sympathique, que nous avons appris à mieux connaître Elite Systems. Tout le monde se souvient de **Commando**, **Frank Bruno's Boxing**, **Ghosts'n Goblins** ou autres **Paperboy**. Dès 1986, Elite figurait parmi les premiers éditeurs à convertir les jeux des machines d'arcades. Des titres célèbres tels que **Paperboy**, **Bomb Jack**, **Commando** sont arrivés sur nos ordinateurs grâce à des accords de licences.
Mais pressentant que l'avenir n'était pas dans les adaptations, Elite devait rapidement s'orienter vers une production à la fois plus originale et... plus lucrative, en développant ses propres jeux, espérant ainsi parvenir à être compétitif sur les marchés américain et japonais.
En 1987, priorité a été donnée à la mise en place d'un centre de développement, séparé des bureaux d'Aldridge, situé près de Birmingham dans le "black country". Près de 25 personnes y travaillent : équipes de conception graphique et musicale, scénaristes, équipes d'évaluation, coordinateurs de projets. Les évaluateurs interviennent pour déceler, parmi des scénarios qui pourtant sont bons, les jeux qui risquent de ne pas passionner le public. Là-bas, il y a un spécialiste par machine car les jeux sortent, au moins, en 4 formats différents. Si l'on englobe les équipes chargées des conversions et les programmeurs extérieurs c'est environ 60 à 70 personnes qui travaillent pour Elite Systems.
Mais Elite, ce n'est pas seulement l'Angleterre et une représentation effective est assurée dans plusieurs pays d'Europe par différents biais. Ainsi, en France, il existe Elite SARL. Implantée à Créteil, dans le même immeuble que Ubi Soft, la société fait appel aux services de vente, marketing et distribution de l'éditeur français. En Allemagne, Elite GMBH existait mais a été supprimée et remplacée par un accord de distribution passé avec Ariola Soft. Pour Elite, la France est le marché le plus important après le Royaume-Uni. La percée aux Etats-Unis ne pourra se faire qu'au moyen de produits originaux développés par Elite et non avec des produits "licencés".
Chez Elite Systems on entrevoit l'avenir de manière différente selon les pays. Au Royaume-Uni, le Spectrum est encore très bien implanté et, au Gallup Chart, il représente près de 45% des ventes (plus qu'il y a un an...). C64, Spectrum et CPC restent donc des machines qu'on ne peut négliger, même si l'on regarde sérieusement du côté du ST, de l'Amiga, voire du PC. En France, Amstrad est encore n° 1 avec ses CPC... et pour longtemps encore ! Quant aux consoles, si Sega est mieux implantée que Nintendo, en France comme en Angleterre, c'est sur Nintendo que porte le développement actuel de plusieurs jeux. Un bon moyen pour tenter une percée au Japon où cette console arrive très largement en tête. Comme on peut le voir, les visées de Elite Systems sont très internationales...



Steve WILCOX


Bernard DUGDALE



George YARP



Darren PEGG


Tony SAMUELS



BUGGY BOY
SPACE HARRIER

CINEM

LE FUTUR EST POUR AUJOURD'HUI.

Lorsque je vous parle de S.D.I., vous pensez immédiatement au nombre d'heures passées sur ce logiciel d'un aspect complètement révolutionnaire, puisqu'interactif c'est-à-dire se comportant comme un film dont le héros n'est autre que vous. Déjà effacé de votre mémoire, il aura vite fait place à SINBAD que les utilisateurs d'AMIGA connaissent bien et dont les versions ST et IBM ne devraient plus tarder. Enfin, plus récemment, Defender of the Crown, certainement le plus réussi des trois, reconnu dans le monde entier pour être le plus beau logiciel de l'année 87.
Tous ces titres sortent de chez le même éditeur : Master Designer Software Inc. alias Cinemaware Corporation.

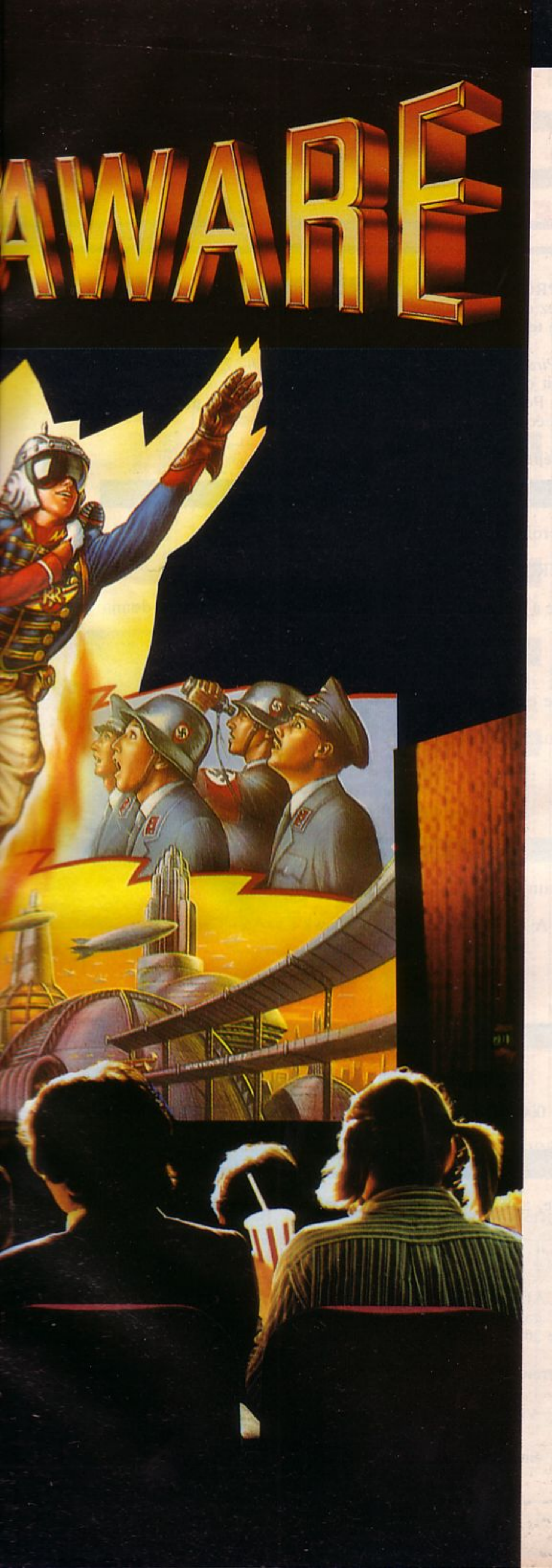


M. Jacob

Fondée en janvier 1986 par Robert L. Jacob et sa femme Phyllis, cette jeune compagnie emploie aujourd'hui 30 personnes et réalisait en 1987, un chiffre d'affaires de 4 millions de dollars. Leur souhait est d'atteindre les 8 à 10 millions en 1988, de quoi laisser rêveurs tous les éditeurs. Les bureaux de Corsa Avenue ne suffisant plus à loger tout le monde, l'entreprise s'est récemment installée à Westlake Village en Californie où le cinéma joue un rôle important. C'est donc dans cet endroit prédestiné que toute l'équipe prépare les jeux de demain utilisant des techniques d'avant-garde telles que les CD-Vidéo et surtout les CD-I : les Compact Disques Interactifs.

ARCADES : M. Jacob, un chef-d'œuvre comme Defender of the Crown met combien de temps avant d'aboutir ?
JACOB : La conception d'un jeu se déroule sur 6 à 9 mois, depuis l'idée jusqu'au produit final. Nous constituons des équipes de 5 personnes : un ingénieur de projet qui suit l'élaboration et la logique du jeu, un programmeur, deux graphistes et un musicien responsable de la mélodie, des bruitages, des digitalisations...
ARCADES : La quantité, c'est bien ; la qualité, c'est mieux et l'innovation encore plus géniale ! Quelle est votre dernière trouvaille pour rendre les jeux plus vrais que nature ?
JACOB : Nous sommes parvenus à faire en sorte que le film se renouvelle sans cesse afin que nos aventures interactives ciblent aussi bien les kids que les vétérans. Dans King of Chicago, dont la sortie est imminente en France, vous avez plus

"Nos films interactifs ciblent aussi bien les kids que les vétérans de 35 ans."



de 200 scènes différentes qui ne se suivent jamais de la même façon. Le résultat est là : vous pouvez jouer 2 millions de fois sans vous répéter, car le joueur est seul maître, et tous ses choix sont pris en compte par des algorithmes complexes.

ARCADES : Vous développez en premier sur l'Amiga puis vous adaptez ensuite aux autres machines. Lesquelles ?

JACOB : L'adaptation de tous nos titres est prévue pour 5 formats différents mais très répandus : Atari ST, Apple II GS, Macintosh, IBM et Commodore 64.

(NDLR : Ceci tient compte des réalités du marché US).

ARCADES : La qualité de vos adaptations ne fait aucun doute lorsqu'on voit le résultat obtenu avec Defender of the Crown sur ST, mais pour les autres machines moins puissantes, comment comptez-vous procéder ?

JACOB : Le prix de vente est calculé en fonction de la qualité de la version. Par exemple, les versions Amiga, ST, Mac et GS sont plus chères que celles proposées sur IBM ou CBM 64 qui ont des capacités graphiques moindres.

ARCADES : Vous devez certainement avoir un secret pour réussir des logiciels aussi parfaits et où les bugs sont rares ?

JACOB : Nous employons à plein-temps trois testeurs pour détecter toutes les erreurs qui auraient pu nous échapper. Ils nous donnent leur avis sur le concept, les modifications à apporter, sur la qualité des digitalisations, les retouches au niveau du graphisme et la fluidité des animations, la rapidité du temps de chargement. La commercialisation du produit fini n'intervient qu'une fois les bugs éliminés à 99% et qu'après que tous les testeurs aient donné leur feu vert.

ARCADES : Les testeurs permanents sont vos employés, pensez-vous objectivement qu'ils soient impartiaux ?

JACOB : Pour prévenir cette éventualité, nous avons recruté des étudiants en passant une annonce en décembre dans les journaux locaux. De tous âges et maniaques de différentes machines, ils sont de réels critiques dont l'aide nous est précieuse.

ARCADES : Pouvez-vous me donner une idée de vos projets concernant les CD-I ?

JACOB : Nous espérons sortir en mars un jeu test d'arcades appelé : MATCHMAKER. Ce sera le premier à utiliser de véritables images vidéo. La caméra vous sert d'yeux et les scènes changent au fur et à mesure que vous tapez sur le clavier pour décider de vos actions comme parler à quelqu'un, marcher, choisir une boisson, etc.

ARCADES : Des jeux en vidéodisque comme Dragon's Lair sont déjà sortis depuis pas mal de temps.

JACOB : Bien sûr, mais contrairement à Dragon's Lair, Matchmaker n'a pas de coupure pendant son déroulement et puis l'interactivité entre le joueur et la machine est beaucoup plus évoluée vous verrez...

ARCADES : Beaucoup plus proche de notre avenir est la sortie de vos deux nouveaux titres : Rocket Ranger et The Three Stooges. Quelques commentaires ?

JACOB : Pour Rocket Ranger, dont l'action se déroule en France en 1940 pendant la Deuxième Guerre mondiale, nous espérons sortir une version spéciale pour la France avec des digitalisations sonores françaises. Je ne sais pas si Three Stooges aura autant de succès chez vous que nous l'espérons ici.

Ces trois personnages étaient les comiques des vieux films noir et blanc de la Columbia Pictures dont nous avons racheté les droits. Toutes les digitalisations sonores proviennent des vrais films et beaucoup de scènes, dont celle de l'hôpital (Calling Dr. Howard, Dr. Fine, Dr. Howard) très folle mais très drôle, sont comprises dans ce ''jeu'' sous forme de Trivial Pursuit.

Avec de telles réalisations, utilisant des animations et des techniques de fondu, prises de vues... proches de celles employées au cinéma, on est de loin, très au-dessus, de la moyenne de qualité des différentes productions actuelles. C'est ce qui fait que chaque sortie d'un nouveau ''Cinemaware'' est un véritable événement...●

CONCOURS
MICROPROSE ET ARCADES

1er prix : un buggy radiocommandé et 2 jeux MicroProse.
2e prix : un joystick Suncom et 2 jeux.
3e prix : un joystick Suncom et 1 jeu.
4e au 10e prix : un jeu.

Ce mois-ci, notre concours est *"sponsorisé"* par MICROPROSE. Le premier prix fait tellement envie que la Rédaction est très vigilante : on a été obligé de le cacher ! Pensez donc, il s'agit d'un buggy radiocommandé qui fonce à plus de 35 km/h. Confession : on s'est fait un plaisir de le tester (ici, on teste tout !) et s'il est un peu poussiéreux, le gagnant ne nous en voudra pas.
Pour le concours, c'est très simple ! En ce qui concerne *"Pirates"*, il suffit d'avoir lu *"Arcades n° 7"* : les réponses sont à l'intérieur. Quant aux autres questions, on vous fait confiance pour trouver les réponses !
Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Pour jouer et gagner, renvoyez cette page **et pas une photocopie** après avoir coché les bonnes réponses et rempli le coupon.

Bien préciser la machine que vous utilisez sur le coupon-réponse.

1 - PIRATES

a) Quel était le nom de la frégate d'Henry MORGAN (le roi des pirates en 1671) ?

1) LILLY ☐ 2) SATISFACTION ☐ 3) PROSPEROUS ☐

b) La performance suprême de Henry MORGAN fut la mise à sac de Panama, à la suite de cela, la couronne lui donna un titre, lequel ?

1) Gouverneur ☐ 2) Comte ☐ 3) Chevalier ☐

c) Laquelle de ces villes des Antilles appartenait à l'empire espagnol ?

1) Saint Augustine ☐ 2) La Barbade ☐ 3) San Juan ☐

d) Qui a écrit l'Ile au Trésor ?

1) Louis STEVENSON ☐ 2) Gilbert CESBRON ☐ 3) Charles DICKENS

2 - GUNSHIP

a) GUNSHIP est la simulation de quel hélicoptère américain ?

1) Hughes 500 MD Defender ☐ 2) Apache 64 H 029 A ☐ 3) UH-60 Blackhawk ☐

b) A quel pays appartient le M1A1 Abrams ?

1) USA ☐ 2) URSS ☐ 3) ISRAEL ☐

3 - F-15 STRIKE EAGLE

Quelle est la vitesse ascensionnelle du F-15 ?

a) Moins de 25 000 pieds par minute ☐ 2) Plus de 50 000 pieds par minute ☐ 3) Plus de 70 000 pieds par minute ☐

4 - SILENT SERVICE

L'USS TANG, sous-marin de la Seconde Guerre mondiale, a rapporté combien d'attaques confirmées ?

a) 17 ☐ 2) 31 ☐ 3) 24 ☐

Renvoyez cette page à CONCOURS MENSUEL ARCADES. Editions SORACOM - BP11 - 35170 BRUZ.
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.
Dernier délai le **30 juin 1988.**

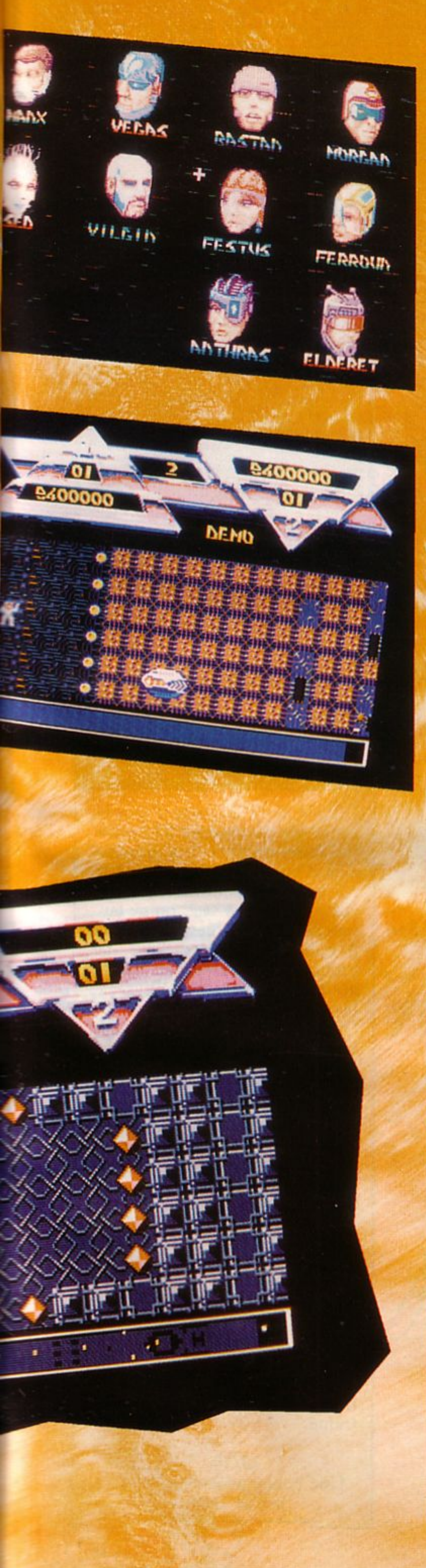
NOM : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________ Ville : ______________________

Code Postal : ______________________ Signature : ______________________

L'ordinateur que je possède est un : ______________________


RETURN
02
1
00
16200
01
01
2900



RETURN TO GENESIS

Firebird
Arcade/Espace

Dans la série des XR-35, Salamander et autres jeux d'arcade/espace au scrolling horizontal, voici un soft qui devrait ravir les chasseurs d'aliens les plus chevronnés. Return to Genesis requiert, en effet, une excellente maîtrise du joystick et une promptitude de réaction. Mais "Return to Genesis" possède d'autres atouts. Il demande au joueur de "récupérer" sur son parcours des scientifiques égarés afin que ces derniers l'aident tout au long de la partie. Il faut bien cela car les aliens sont redoutables. En effet, non seulement le choc contre l'un d'entre eux est fatal, mais ces ennemis possèdent, en outre, des systèmes de tir très perfectionnés leur permettant de détruire votre vaisseau dans de nombreuses directions.
Comme il se doit, le territoire au-dessus duquel vous évoluez est truffé de dangers : tunnels, murs rebondissants et autres mauvaises surprises.
Autre originalité du jeu : le scrolling. A l'heure où le nombre de scrollings va sans cesse croissant, les jeux n'en possédant qu'un ou deux semblent bien fades. Pourtant "Return to Genesis" n'en a qu'un ce qui ne l'empêche pas d'être un jeu d'une exceptionnelle qualité.
En effet, bien que votre vaisseau ne possède que deux directions et ne puisse ni avancer ni reculer (par rapport au centre de l'écran), il est possible de balayer le paysage à n'importe quelle vitesse, indifféremment vers la gauche ou vers la droite. En revanche, il peut sillonner le décor de haut en bas.
Vous l'avez compris, c'est le paysage qui défilera plus ou moins rapidement dans le sens horizontal grâce à la poussée que vous opérerez sur le manche du joystick. Alors qu'attendez-vous pour essayer ?

Un autre avis !

Les défenses des Mechanauts sont affaiblies par la guerre qu'ils livrent aux Herridans : c'est le moment ou jamais de tenter de récupérer les savants que nous avions clônés dans le cadre du projet Genesis et qui ont été réduits à l'esclavage. Douze humains, aux personnalités et aux pouvoirs très différents, à sortir de l'univers hostile où ils se trouvent. Certains d'entre eux pourront même vous aider au cours de cette périlleuse mission : il vous appartient de découvrir comment. Bonne chance !
Le skimmer survole des paysages étranges : son scanner, radar hypersophistiqué analyse les lieux et indique, au bas de l'écran la position des savants et des aliens. Lors de son vol, aux accélérations fulgurantes, il risque de rebondir contre des obstacles et de devenir la cible des aliens en tout genre. Le pilotage, au clavier, joystick ou à la souris doit être très précis et le joueur devra avoir d'excellents réflexes. L'animation est très belle, même si elle n'affecte qu'une partie de l'écran. Sorti du cadre d'un simple "shoot'em'up", Return to Genesis demandera au joueur de bien connaître les caractéristiques des savants qu'il récupère afin de les utiliser au mieux, offrant ainsi un intérêt supplémentaire au jeu.
De bonnes illustrations sonores, des graphismes soignés, une excellente animation mais un jeu difficile à cause de sa rapidité ; à réserver aux spécialistes du joystick.

Testé sur ST

Fiche technique

Des formes géométriques aux reflets métalliques, un vaisseau presque rond, des petits chercheurs en scaphandre constituent le décor de ce jeu. Leur graphisme est assez fin, les couleurs aux dégradés de gris ressemblent à celles de Xenon (le vaisseau aussi d'ailleurs).
Toute l'originalité est liée au scrolling bidirectionnel à vitesse variable. La musique est rapide, la synthèse vocale de présentation est très réussie. Quant à l'intérêt, c'est celui d'un Goldrunner, Xenon, Altaïr. Un excellent jeu pour les fanatiques du genre, sans toutefois rivaliser avec Goldrunner ou Xenon.

15/20
Une animation rapide mais un jeu difficile.





SLAP FIGHT

Imagine
Arcade

Le survol de la planète Orac à bord du Slapfighter n'est pas une mission de tout repos. Les lignes de défense au sol sont d'une redoutable activité. Leurs tirs sont précis et meurtriers. Seul un excellent pilote pourra passer au travers des mailles de ce filet.

Le paysage est hostile mais rappelle un peu celui de notre bonne vieille terre : il y a des pierres, du sable, de l'eau, des oiseaux... Non, ici il n'y a pas d'oiseaux ! La seule chose qui vole, c'est les missiles qui foncent à l'attaque du Slapfighter.

Heureusement, toutes ces défenses sont automatiques. Elles apparaissent toujours aux mêmes emplacements et suivent invariablement la même trajectoire. Une bonne mémoire et d'excellents réflexes permettront de les déjouer. Il ne faut pas pour autant en conclure que le survol d'Orac reste à la portée du premier venu : d'autres y sont allés et n'en sont jamais revenus.●

Testé sur ***ATARI ST***



Fiche technique

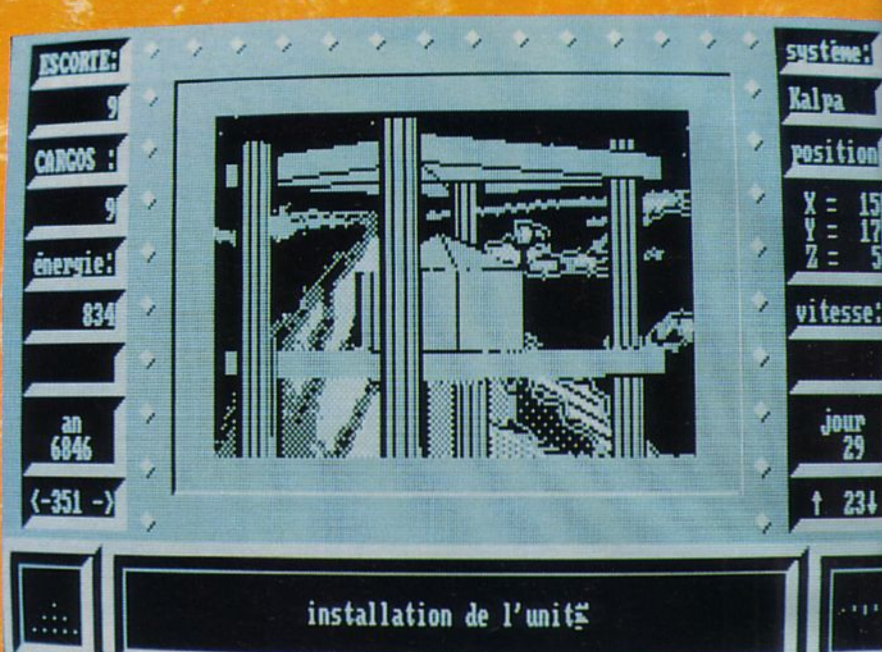
Adapté de la machine d'arcade, Slap Fight conserve sur ST l'essentiel de ses qualités. Son principal défaut consiste à être aussi difficile à pratiquer que sur ladite machine. Avantage : ici, on ne laissera pas des fortunes en pièces de 5 balles ! Il faudra faire des prouesses pour rentrer au tableau des high-scores et bien utiliser le joystick et... les icônes. Icônes ? Qu'est-ce qu'il nous dit çui-là ? Ben oui, icônes. En détruisant certaines défenses, une étoile apparaît. En la survolant, on valide de nouvelles possibilités d'armement, dont il faut savoir profiter : rapidité accrue, tir latéral, bombes, etc. L'intérêt du jeu et le secret de la progression sont dans la bonne utilisation de ces ressources nouvelles !

Quant aux graphismes et animations ils sont soignés. Les effets sonores sont bien réalisés. Sur ST, on est très loin des qualités plus que médiocres de la version Amstrad. Ouf !

Slap Fight est un bon jeu mais... un peu trop difficile peut-être, à moins d'être bien, très bien entraîné.

15/20
Une bonne adaptation du jeu de café.





KRISTOR

Loriciels
Aventure spatiale

Nous sommes en 6960. Après avoir été chassés par la confédération à cause du grand conflit, après avoir épuisé les ressources naturelles de Zor, nous sommes désormais devenus maîtres d'Aldebar, l'une des 4 planètes du cœur de la galaxie. Notre survie est le seul but qu'il nous reste.

Elle dépend de 2 facteurs : l'abondance des ressources minérales et la paix avec les trois autres peuples (les Dwarfs, les Amraks et les Erks). Trois sources énergétiques nous sont en effet vitales et, pour ne pas en manquer, nous devons aller les extraire sur des planètes de plus en plus éloignées d'Aldebar. C'est du nom de l'un de ces précieux minerais que l'on a baptisé notre mission de survie : Kristor. Hélas, les trois autres peuples poursuivent la même quête que nous. Eux aussi ont besoin de Kristor, plasma et mégatronium. C'est pourquoi des combats spatiaux font rage au voisinage de certaines planètes. Pour parer à ces attaques fréquentes, nous nous sommes équipés de vaisseaux ne craignant ni le saut en espace profond, ni l'écrasement temporel.

Depuis les dix conflits nucléaires, l'homme est devenu un mutant. Chacun des 4 peuples ayant survécu aux glaciations de Zor a pris une apparence cauchemardesque. Parfois, malgré la mésentente entre ces 4 peuples, il nous arrive de pactiser avec l'un d'eux afin d'anéantir les escadres d'un troisième envahisseur.

Pour ce faire, il nous faut envoyer une ambassade sur la planète choisie avec pour cadeaux d'amitié des cargos et des croiseurs. Des sondes sont envoyées sur d'autres planètes afin d'y effectuer des analyses spectrométriques.

Quelques semaines plus tard, dès le retour de celles-ci, nous saurons s'il est intéressant pour nous d'y envoyer une escadre d'extraction de plasma, de kristor et de mégatronium. Voilà ce qu'est devenue la rude vie des humains du 7e millénaire avec la quatrième datation.

Un autre avis

Enfin un jeu de très bonne qualité qui sait se contenter des possibilités restreintes du PC, au niveau du graphisme et de l'animation, en les exploitant à fond. Son intérêt est indéniable et va ravir tous ceux qui investissent dans un jeu en espérant en avoir pour leur argent. Kristor, c'est des heures de plaisir à passer devant l'écran en rêvant à des mondes lointains.●

*Testé sur **COMPATIBLE PC***



Fiche technique

Imaginez un jeu pendant lequel vous allez visiter plusieurs planètes, extraire des minéraux sur les plus riches d'entre elles, vous livrer à des combats spatiaux. Imaginez que ce jeu vous passionne des heures durant et que seule la sonnerie du téléphone puisse vous en arracher.

Imaginez aussi que ce jeu soit livré avec une cassette audio relatant l'histoire d'un peuple d'humains métamorphosés par les guerres nucléaires. Sur cette cassette, une musique digne des meilleurs films de science-fiction et une histoire totalement synchronisée avec les 30 tableaux qui défilent sur votre écran. Que représentent-ils ? Le relief des planètes d'une lointaine galaxie, les visages cauchemardesques des peuples mutants, les vaisseaux dont sont dotés ces humains d'un autre temps.

Ce jeu, il existe et, il faut bien l'avouer, constitue un futur monument du jeu sur micro.

Dix niveaux de difficulté sont offerts au joueur qui devra sans hésitation commencer par le niveau 0. La complexité d'un tel soft en fait un jeu auquel il faudra consacrer des heures d'apprentissage. Mais rassurez-vous, les premières satisfactions arrivent vite et dès que votre première escadre atteindra avec brio le sol de Lotus, Amaris ou Lyra, vous aurez la joie d'y extraire le plasma, cette sève vitale qui coule sous l'écorce glacée de ces mondes morts.

Après quelques tâtonnements, vous prendrez en main les commandes de votre mission.

Celles-ci apparaissent en bas d'écran et y sont très clairement expliquées. Ce soft, entièrement français ne possède donc pas les erreurs de traduction et la difficulté de compréhension des softs anglo-saxons. Vous choisirez simplement les options proposées grâce aux touches fléchées ou au joystick. Une fenêtre laisse apparaître les messages reçus des sondes, des ambassades ainsi que les ordres de combat et d'atterrissage. Sur l'écran principal, vous observerez la planète sur laquelle vous vivez et en haut les indicateurs d'énergie.

En revanche, dès que vous partez en mission, vos seules commandes sont des ordres de déplacements, de tir, d'atterrissage. Une fenêtre plus grande sera alors ouverte sur la galaxie. Lorsqu'apparaît un message vous donnant la position des ennemis, cette dernière vous sera délivrée en heure. Alors n'oubliez pas la disposition de celles-ci sur le cadran de la montre...

Un seul défaut : Kristor PC requiert la possession d'un fichier GRAFTABL. Si vous n'en avez pas, vos messages apparaîtront avec des signes incompréhensibles à la place des signes accentués. Ce n'est qu'un petit défaut mais il nuit toutefois à la clarté du jeu.

Le graphisme est bien réalisé et utilise parfaitement les qualités du PC. Pour une fois, il n'est pas frustrant de jouer sur ce type de micro.

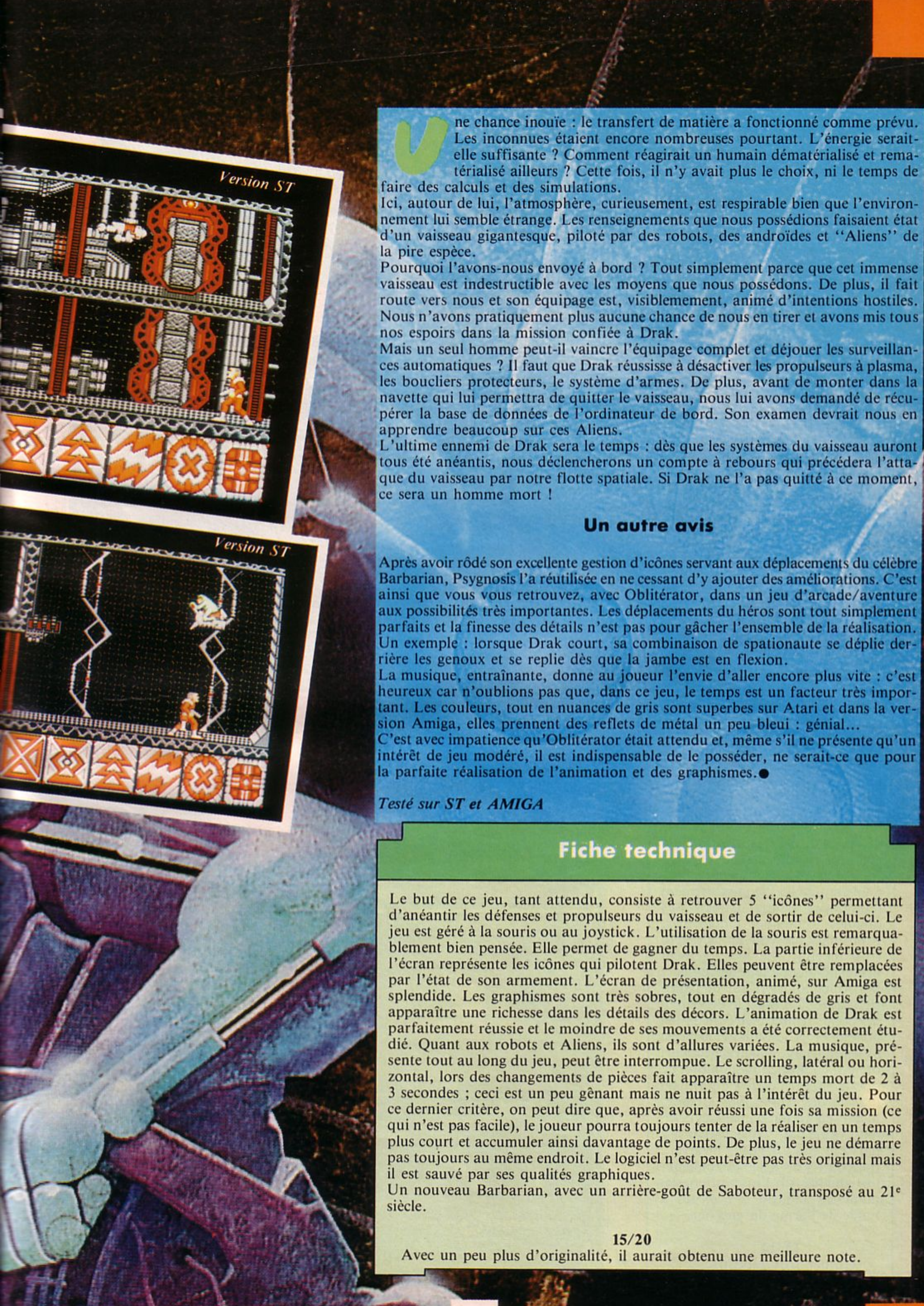
En outre, les 6 minutes de musique du début apportent un plus inconstestable à ce jeu.

Kristor n'était pas prévu depuis très longtemps chez Loriciels, mais dès que vous l'aurez en main, vous comprendrez, comme nous, que ce jeu ait constitué pour cette maison d'édition, un véritable coup de cœur...

17/20

Pour l'effet attractif et sa longue durée de vie.


Psygnosis
Arcade/Aventure
OBLITERATOR
QualitE
Arcades
Version AMIGA
Version AMIGA



Une chance inouïe : le transfert de matière a fonctionné comme prévu. Les inconnues étaient encore nombreuses pourtant. L'énergie serait-elle suffisante ? Comment réagirait un humain dématérialisé et rematérialisé ailleurs ? Cette fois, il n'y avait plus le choix, ni le temps de faire des calculs et des simulations.
Ici, autour de lui, l'atmosphère, curieusement, est respirable bien que l'environnement lui semble étrange. Les renseignements que nous possédions faisaient état d'un vaisseau gigantesque, piloté par des robots, des androïdes et "Aliens" de la pire espèce.
Pourquoi l'avons-nous envoyé à bord ? Tout simplement parce que cet immense vaisseau est indestructible avec les moyens que nous possédons. De plus, il fait route vers nous et son équipage est, visiblement, animé d'intentions hostiles. Nous n'avons pratiquement plus aucune chance de nous en tirer et avons mis tous nos espoirs dans la mission confiée à Drak.
Mais un seul homme peut-il vaincre l'équipage complet et déjouer les surveillances automatiques ? Il faut que Drak réussisse à désactiver les propulseurs à plasma, les boucliers protecteurs, le système d'armes. De plus, avant de monter dans la navette qui lui permettra de quitter le vaisseau, nous lui avons demandé de récupérer la base de données de l'ordinateur de bord. Son examen devrait nous en apprendre beaucoup sur ces Aliens.
L'ultime ennemi de Drak sera le temps : dès que les systèmes du vaisseau auront tous été anéantis, nous déclencherons un compte à rebours qui précédera l'attaque du vaisseau par notre flotte spatiale. Si Drak ne l'a pas quitté à ce moment, ce sera un homme mort !

Un autre avis

Après avoir rôdé son excellente gestion d'icônes servant aux déplacements du célèbre Barbarian, Psygnosis l'a réutilisée en ne cessant d'y ajouter des améliorations. C'est ainsi que vous vous retrouvez, avec Oblitérator, dans un jeu d'arcade/aventure aux possibilités très importantes. Les déplacements du héros sont tout simplement parfaits et la finesse des détails n'est pas pour gâcher l'ensemble de la réalisation. Un exemple : lorsque Drak court, sa combinaison de spationaute se déplie derrière les genoux et se replie dès que la jambe est en flexion.
La musique, entraînante, donne au joueur l'envie d'aller encore plus vite : c'est heureux car n'oublions pas que, dans ce jeu, le temps est un facteur très important. Les couleurs, tout en nuances de gris sont superbes sur Atari et dans la version Amiga, elles prennent des reflets de métal un peu bleui : génial...
C'est avec impatience qu'Oblitérator était attendu et, même s'il ne présente qu'un intérêt de jeu modéré, il est indispensable de le posséder, ne serait-ce que pour la parfaite réalisation de l'animation et des graphismes.●

Testé sur ST et AMIGA

Fiche technique

Le but de ce jeu, tant attendu, consiste à retrouver 5 "icônes" permettant d'anéantir les défenses et propulseurs du vaisseau et de sortir de celui-ci. Le jeu est géré à la souris ou au joystick. L'utilisation de la souris est remarquablement bien pensée. Elle permet de gagner du temps. La partie inférieure de l'écran représente les icônes qui pilotent Drak. Elles peuvent être remplacées par l'état de son armement. L'écran de présentation, animé, sur Amiga est splendide. Les graphismes sont très sobres, tout en dégradés de gris et font apparaître une richesse dans les détails des décors. L'animation de Drak est parfaitement réussie et le moindre de ses mouvements a été correctement étudié. Quant aux robots et Aliens, ils sont d'allures variées. La musique, présente tout au long du jeu, peut être interrompue. Le scrolling, latéral ou horizontal, lors des changements de pièces fait apparaître un temps mort de 2 à 3 secondes ; ceci est un peu gênant mais ne nuit pas à l'intérêt du jeu. Pour ce dernier critère, on peut dire que, après avoir réussi une fois sa mission (ce qui n'est pas facile), le joueur pourra toujours tenter de la réaliser en un temps plus court et accumuler ainsi davantage de points. De plus, le jeu ne démarre pas toujours au même endroit. Le logiciel n'est peut-être pas très original mais il est sauvé par ses qualités graphiques.
Un nouveau Barbarian, avec un arrière-goût de Saboteur, transposé au 21e siècle.

15/20
Avec un peu plus d'originalité, il aurait obtenu une meilleure note.

RIMRUNNER

Palace Software
Arcade

SUR LE VIF

O.S. : Plus vite, plus vite !
C.V. : Pas mal le coup de sifflet !
N.F. : Amphé, mon chien, ne supporte pas d'entendre ça...
D.B. : Tu vas pas nous foutre la SPA sur le dos ?

Les Insectoïdes, tu connais ? Ben, j'ai pas dit les insectisides ! Cette race vit dans un monde que les humains ne connaissent pas. Oh, c'est vrai ? Dans ce monde, ils ont installé leurs colonies protégées des agressions extérieures par de grands boucliers. Cette défense puise son énergie dans des générateurs qu'il faut recharger fréquemment.
Cette tâche est rendue difficile par les attaques permanentes des Arachnoïdes. Ce sont donc des guerriers, spécialement entraînés, qui rechargent les générateurs tout en luttant contre les Arachnoïdes. Ils sillonnent leur planète sur d'étranges montures : les Runners, à la fois dociles et rapides. C'est en patrouille sur l'une des ces bestioles que tu vas partir dans Rimrunner et gare, c'est plus difficile que de courir le tiercé à Auteuil !●

Testé sur C64



Testé sur C64



Version ST


Version CPC

Fiche technique

Un beau scrolling et des animations correctes ; des effets sonores amusants, notamment le coup de sifflet du guerrier appelant son Runner ; une action rapide et de nombreux ennemis circulant sur un fond de ville futuriste, de désert ou de paysage lunaire. Tels sont les ingrédients de base de Rimrunner. Le guerrier ressemble à une sauterelle ; la monture à un diplodocus sympa. Malgré ses qualités techniques indéniables, Rimrunner présente un caractère trop répétitif. Le rechargement des générateurs sous les assauts des Arachnoïdes risque de paraître lassant. De plus, le décompte des points semble bien curieux : la première fois qu'on joue, même si l'on ne recharge aucun générateur, on est crédité d'un nombre de points qui permet de s'inscrire au tableau des scores. Par la suite, même en rechargeant 4 générateurs (sur 5 par ''tableau'') on n'y parvient pas. Bizarre, bizarre... Par contre, il y a lieu de souligner l'originalité de l'inscription des noms au tableau des scores à l'aide de l'arme du guerrier.

13/20
Un peu trop répétitif.

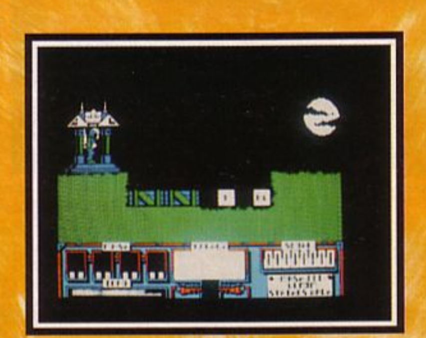


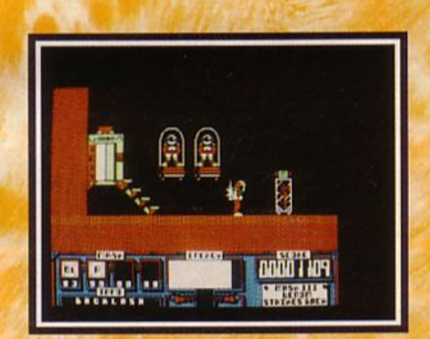
VENOM STRIKES BACK

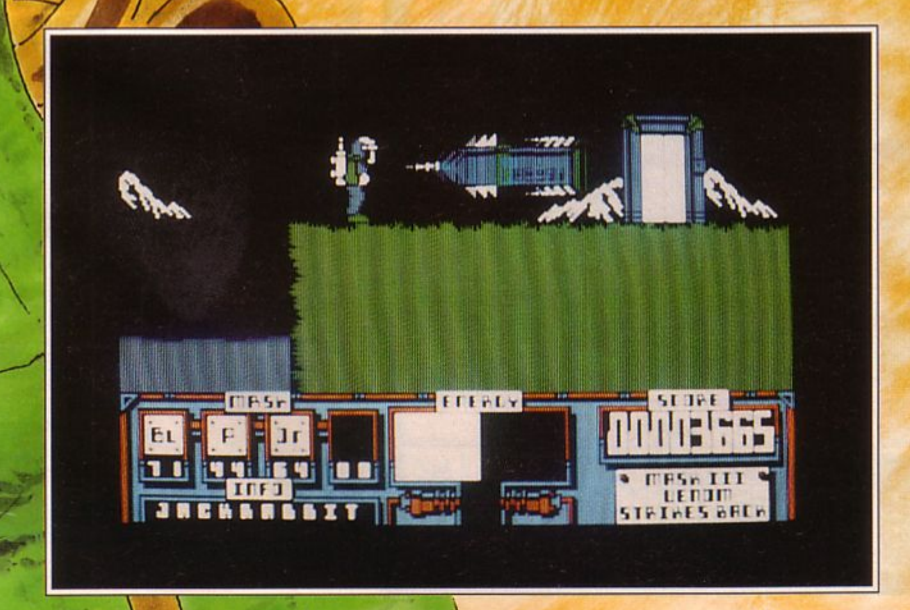
Gremlin Graphics
Arcade/Aventure

Lorsque Matt Trakker fait son entrée dans le Q.G. de Mask en ce beau matin d'avril, il y règne une effervescence très inhabituelle ; tout le monde est groupé autour de l'écran vidéo qui vient, apparemment, de montrer des images affligeantes car ils font tous une "tête pas possible". Trakker demande à Alex de revisionner la bande et c'est avec horreur et désespoir qu'il découvre son fils en compagnie de Mayhem dont le Q.G. se trouve sur la base Venom. Le marché que propose Mayhem est très simple : pour revoir son fils vivant, Matt Trakker doit quitter Mask, ce qui rendra l'équipe très vulnérable.

Bien entendu, Matt décide aussitôt de se rendre sur la base Venom afin de libérer lui-même son fils ; alors là, c'est très fort ! Car il ne sait vraiment pas à quoi il s'engage ! En effet, non seulement aucun véhicule Mask ne fonctionne dans les conditions atmosphériques de Venom mais, en plus, Matt va rencontrer une nouvelle série d'armes totalement inconnues. Pour les combattre, il ne dispose que de quelques masques qu'il va trouver au fur et à mesure de sa progression vers la base Venom. Notre héros est donc obligé de tester l'utilisation de ces masques face aux armes qui lui font face ; il faut quand même savoir qu'il y a 4 masques de disponibles à l'écran mais qu'il y en a 10 à ramasser en tout. Grâce à eux, Matt Trakker va pouvoir traverser Terre, Lune, caves et autres grottes avant de pénétrer à l'intérieur de la base Venom.●







Testé sur Amstrad CPC

Fiche technique

Pour récupérer les 3 premiers masques, il n'y a pas de problème ou presque ; par contre, pour arriver jusqu'au 4e, les choses commencent à se corser ! Même Olivier n'a pas trouvé une petite idée... Malgré l'intérêt que l'on peut porter à ce logiciel, il est à regretter que les graphismes fassent un peu trop "Spectrum" avec des couleurs tout juste dignes d'un Amstrad.

13/20



POSITION:
-4416, -4286
BEARING:
142
ISLAND:
VULCAN
ALT
FUEL
SPEED
PAUSE
PAYLOAD WEIGHT:
MAXIMUM
CURRENT
UNDERSIDE VIEW
REFUEL
FUEL SUPPLY
ON FLIGHT DECK
IN HANGER
WALRUS 2
AMPHIBIOUS ASSAULT
VEHICLE
PAYLOAD WEIGHT:
MAXIMUM 2000KG
CURRENT 0
REPAIR
STATE
100%
PAYLOADS
QUANTITY 4
WEIGHT 1500KG
AVATAR HEAVY-DUTY
CHEMICAL LASER
SIDE VIEW
WALRUS AAV'S:
1 ACTIVE
2 IN DOCK
3 IN DOCK
4 IN DOCK
REFUEL
FUEL SUPPLY



Rainbird
Simulation/Stratégie

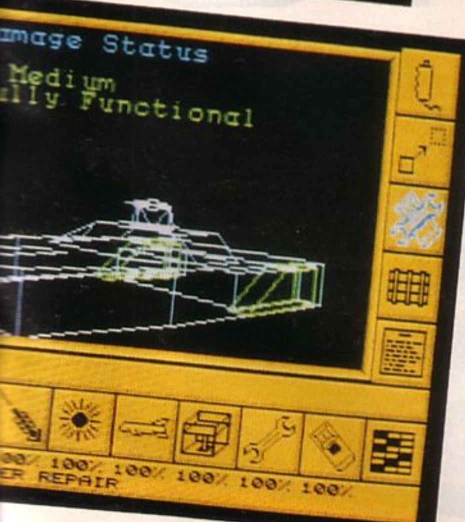
CARRIER COMMAND

TRANSMISSION SUB-ETHER
De l'Amiral de la Flotte G.H. WHITTAKER
le 4 juin 2166

Commandant, j'aurais aimé ne jamais avoir à faire appel à vos services. Hélas, les circonstances en ont décidé autrement. Toute cette affaire doit être tenue secrète, même (et surtout) à l'égard des politiciens. Il y a de cela 3 ans, une activité tectonique étrange a été signalée à l'ouest de la base Gamma : elle a eu pour résultat l'émergence d'un archipel d'îles volcaniques riches en divers matériaux industriels. Mais plus intéressant encore, l'équipe scientifique dépêchée sur place avança une théorie selon laquelle il serait possible de canaliser l'énergie magmatique, ce qui résoudrait de manière définitive la crise énergétique dans laquelle nous sommes plongés. Un projet top-secret de colonisation fut donc lancé, comprenant la production de centres de contrôle robotisés, de droïdes, de centrales et surtout de deux grands navires chargés du transport et de l'installation de tout ceci. Pour parer à toute éventualité, ces deux vaisseaux furent armés de véhicules blindés et de chasseurs dernier cri.
Il y a un an, le premier transporteur, l'ACC Epsilon a commencé ses tests de mise en route. Sur la base de ces essais, la commission scientifique décida d'informatiser intégralement le second navire, l'ACC Oméga, pour éviter les ''erreurs humaines''. Cette brillante idée servit à merveille nos ennemis : l'organisation STANZA réussit à introduire dans le personnel technique un de ses agents et celui-ci reprogramma de manière quasi-définitive l'ACC Oméga pour l'occupation puis la destruction de tout l'archipel.
Si la rançon de quinze milliards de dollars exigée par les terroristes n'est pas versée dans les trente-six heures, ils mettront leur menace à exécution. Nos experts ont toutefois trouvé une alternative : en envoyant le premier navire coloniser l'archipel pour notre compte et en utilisant ses ressources contre l'ACC Oméga, il doit être possible d'affaiblir ce dernier, de le ralentir dans son action et, qui sait, peut-être même de le détruire. Telle est la mission qu'il vous incombe de mener à bien. Je ne vous cacherai pas que les risques sont énormes, à la mesure de l'enjeu : bonne chance, Commandant ! ●
FIN DE TRANSMISSION

Testé sur ***ATARI ST***





Fiche technique

Le petit dernier de chez Rainbird ne nous a pas déçus ! C'est un habile coktail de stratégie et de simulation de guerre qui vous tiendra en haleine pendant longtemps. On dispose de deux modes de jeu : arcade seulement ou jeu stratégique complet. Voici un bref aperçu de ses caractéristiques : animation en 3D pleine coulée, bon graphisme, scénario intéressant mais bruitages moyens, à part une belle musique d'introduction digitalisée réservée aux heureux possesseurs de 1040 ST. Le jeu se dirige intégralement à la souris ou au joystick mais il nécessite une période de familiarisation avant d'être suffisamment rôdé pour affronter l'ennemi. Les parties stratégie et simulateur sont bien dosées : il vous faudra établir un plan de colonisation avant d'utiliser les ressources du navire, des blindés et des chasseurs qui peuvent d'ailleurs être en action tous simultanément ! Chaque vaisseau dispose de ses propres commandes et on peut programmer les itinéraires de tous au préalable. Le logiciel est un peu long à démarrer en mode stratégique et nous ne disposions que d'une version anglaise, mais la qualité de l'ensemble vaut bien plus que ces inconvénients. A noter une initiative amusante : la disquette de jeu est accompagnée d'une cassette sur laquelle est enregistrée le thème musical du jeu. Un logiciel comme on aimerait en voir plus souvent.

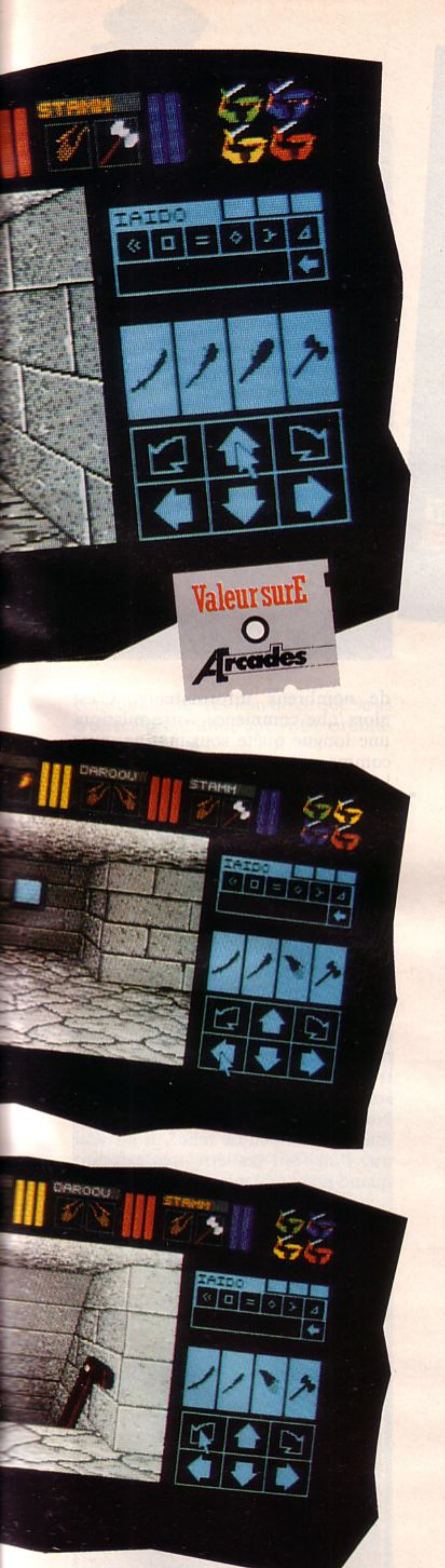
16/20

Un peu difficile à manier au départ, Carrier Command est un logiciel très riche dont vous n'êtes pas près de vous lasser.

Dungeon Master

F.T.L.
Jeu de rôles







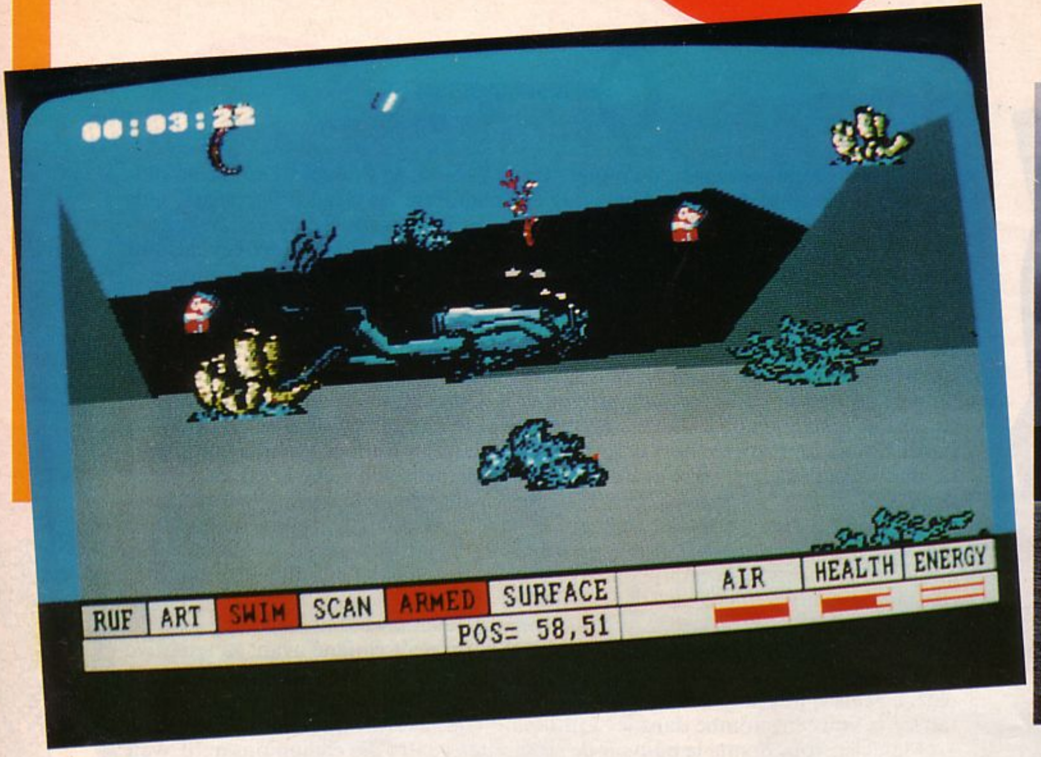
Au commencement du monde fut la Gemme de Pouvoir, enfouie au plus profond du Mont Anaias. D'elle naquirent les Grands Seigneurs, puis les nains, les lutins et les hommes. Et les Grands Seigneurs, abandonnèrent le monde aux hommes pour gagner le Plan Supérieur laissant le plus puissant d'entre eux, le Grey Lord, garantir l'équilibre et l'harmonie.
La paix régnait depuis l'aube des temps. Le Grey Lord, dans son antre souterraine, y veillait. Mais pour mieux accomplir sa tâche, il décida d'extraire la Gemme. Et il découvrit, après de longues recherches, l'incantation qui devait le lui permettre. Malheureusement, même les plus savants se trompent parfois : une légère erreur dans la récitation de la formule provoqua le Grand Cataclysme, la plus terrible explosion magique que l'Univers ait connue et le Grey Lord déchiré en deux. La partie bonne fut projetée hors du monde réel, dans les Limbes ; tandis que la partie mauvaise resta sur Terre et s'empara de la demeure du Grey Lord, et surtout du Bâton de Feu. Librasalus, "le Rétablisseur de l'Ordre" comme se nomme la moitié bonne, essaya pendant cent ans de reprendre possession de ses biens. Pas moins de vingt-quatre héros furent envoyés sans succès : tous moururent et furent enfermés par Chaos, la moitié mauvaise, dans des miroirs à l'entrée du donjon, en signe d'avertissement aux téméraires.
Alors, Librasalus vous réveilla. Avant le Grand Cataclysme, vous étiez son apprenti, un simple débutant magicien. Le Grey Lord vous avait éloigné avant sa tentative manquée (peut-être dans un éclair de clairvoyance a-t-il senti qu'il devait vous protéger). Mais le lien magique qui vous liait à lui guida une partie de l'énergie dévastatrice et vous êtes tombé dans les Limbes où vous avez dormi pendant cent ans. Le Magicien vous donna le pouvoir de ressusciter quatre des champions qu'il avait précédemment envoyés afin de retrouver le Bâton de Feu.
Invisible et immatériel (car vous êtes toujours dans les Limbes), il vous appartient désormais de choisir votre équipe et de la guider dans sa quête pour empêcher Chaos de régner sur le Monde des Hommes à jamais. Il vous est même possible, au prix de la perte de leur expérience préalable, de modifier les caractéristiques physiques et mentales des héros. Mais une fois l'équipe formée, les dés seront jetés : il vous faudra avec leur aide déjouer tous les pièges dont Chaos a truffé les pièces du donjon. La difficulté de la tâche est à la hauteur de l'enjeu : la liberté ou l'asservissement !●

Testé sur ***ATARI***

Fiche technique

F.T.L. nous offre avec Dungeon Master un jeu de rôles de qualité. Une équipe d'aventuriers pourra comporter jusqu'à quatre membres. Les classes existantes sont : combattant, sorcier, ninja et prêtre. Vingt-quatre personnages peuvent être ressuscités tels quels, mais vous pourrez aussi modifier leurs caractéristiques même si dans ce cas ils perdent leur expérience. Il est dommage cependant qu'on ne puisse créer son propre personnage de toutes pièces. Chaque explorateur peut être examiné à l'écran de façon complète : état de santé, objets portés, habillement, blessures... et tout ceci graphiquement, en utilisant seulement la souris ! Une fois le team créé, il faut partir à l'aventure. Une grande fenêtre vous découvre votre environnement, où il vous faudra reconnaître pièges et trappes, où vous combattrez les monstres de Chaos, mais où vous trouverez aussi armes, nourriture et trésors ! Le graphisme est bien réussi, des bruitages digitalisés ponctuent vos actions et les monstres sont souvent animés. Quelques détails intéressants : la position de chaque membre du groupe peut être définie ("Formez le cercle !", ça ne vous dit rien ?), les blessures sont localisées (cf. Légendes) et le système de Magie, fondé sur les Runes est bien vu. La notice est traduite et précédée par une nouvelle de vingt-quatre pages qui explique le scénario. Que demander de plus ? Eh bien, si vous insistez, je dirais que les donjons, c'est bien, mais si on pouvait disposer d'une petite campagne en extérieur, le jeu n'en serait que plus passionnant. Enfin, ne soyons pas trop gourmands.
Fans de jeux de rôles (et même les autres), précipitez-vous sur Dungeon Master tant qu'il en reste !

17/20
Parce que c'est actuellement un des meilleurs jeux de rôles sur ordinateur.





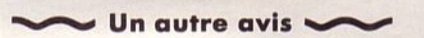
RETURN TO ATLANTIS

Electronic Arts
Aventure simulation

Il fut un temps dans l'histoire de la terre où l'océan était la dernière frontière existante. L'homme avait épuisé les dernières ressources du sol, les forêts étaient brûlées, les déserts industrialisés, la terre ne pouvait plus rien supporter.

Alors l'homme se tourna vers l'océan. Au début, il préserva bien ses ressources et ses trésors ; mais avec le temps, la cupidité réapparut et avec elle la dévastation.
C'est à cette époque que naquit la légende de l'Atlantide, un royaume où les hommes vivaient à la fois dans l'eau et sur terre divisés en 2 camps opposés par des conflits.
Après des siècles d'escalade de la violence, la bataille finale a commencé. La Fondation, une organisation secrète mondiale, vous a recruté pour rétablir la paix.
Vous recevez vos ordres d'une base de la Fondation située sur Perdida, une île sur laquelle vous pourrez trouver de nombreux informateurs. C'est alors que commence votre mission, une longue quête sous-marine, avec comme seuls compagnons la solitude, le danger et Ruf, votre fidèle robot-limier. A vous de jouer.



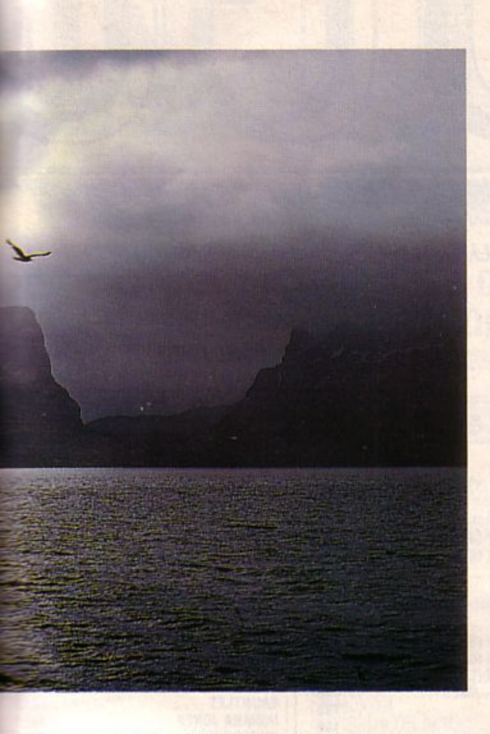


Un autre avis

Il existe dans ce jeu un certain déséquilibre entre la beauté des graphismes lors de la présentation des différents personnages et ceux que l'on retrouve ensuite, moins travaillés, dans les phases d'exploration sous-marine. Cela ne veut pas dire, au contraire, que les scènes sous l'eau ne soient pas suffisamment détaillées... Non, elles semblent tout simplement manquer un peu de relief. Il est vrai que l'on finit par être très exigeant quand on a un Amiga entre les mains.

Malgré cette petite remarque, Return to Atlantis nous a séduits par son caractère original et nous vous invitons à plonger dans ce monde du silence et à vivre une aventure qui vous





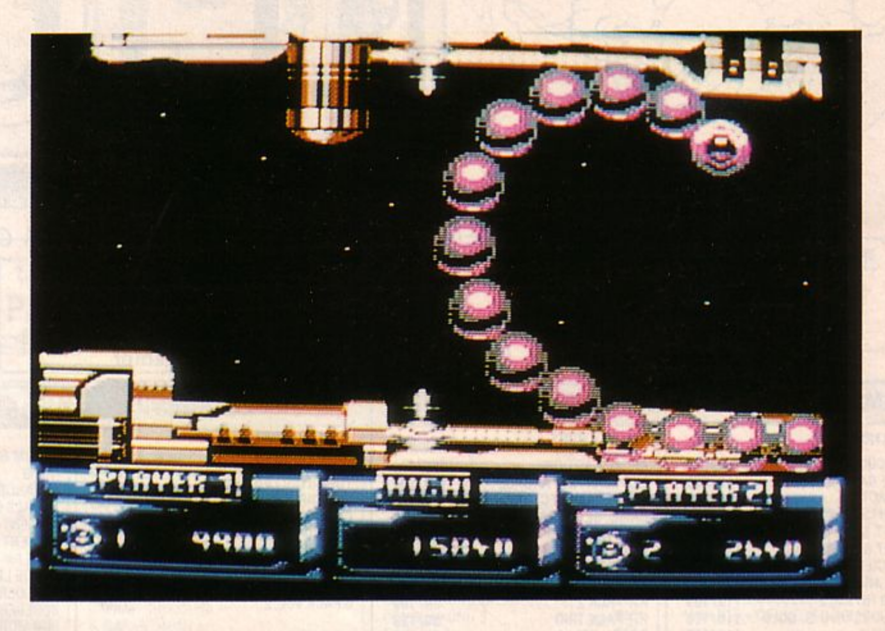
conduira loin, très loin de ce que vous trouvez d'habitude sur votre ordinateur préféré.●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Return to Atlantis est une longue et passionnante quête sous-marine ponctuée de discussions avec des personnages lorsque vous recherchez des indices. Après une introduction rappelant certains "James Bond", la mission vous est présentée à l'écran et grâce à une synthèse vocale, compréhensible mais impersonnelle. La même synthèse vocale est employée lors des discussions avec les personnages et seul le ton de la voix change.
La chasse sous-marine, quant à elle, est bien réalisée dans un décor en 3 dimensions avec effets de profondeur, agrémenté d'algues, de rochers, d'épaves mais manquant hélas de relief. Les bruitages n'ont pas été oubliés ; peu nombreux, on remarquera le bruit des bulles d'oxygène qui s'échappent du plongeur et déchirent le silence.
En conclusion, voici un bon jeu, qui se veut (et qui est) le plus réaliste possible mais qui gagnerait à être amélioré tant pour les graphismes que pour le son.

16/20
Pour son originalité.





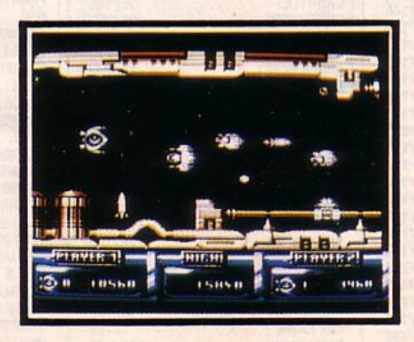
Firebird Arcade

Cramponnez vos joysticks, ça va bouger ! Faut-il rechercher un thème, un scénario à ce genre de jeu ? Objectivement, cela ne paraît plus nécessaire et puis, pour quoi faire ? On tire dans le tas, on évite un coup à gauche, un coup à droite, une fois en haut, l'autre en bas et ça passe... ou ça casse !

Pour vous donner une idée du jeu, imaginez un Nemesis en beaucoup plus difficile, avec 4 niveaux différents et des vagues d'attaquants aux mouvements les plus diaboliques. Quant aux défenses, elles sont pour le moins coriaces à franchir !

Pour corser le tout, à la fin de chaque niveau, vous trouverez en face de vous un monstre gigantesque qu'il faut, évidemment, détruire (sinon, à quoi ça servirait qu'il soit là ?).●

Testé sur C64



Fiche technique

Lorsque nous avions vu la vidéo de présentation de IO, il y a quelques semaines, nous avions trouvé le jeu rapide, très rapide. Maintenant que nous l'avons eu entre les mains, c'est à la fois de rapidité et de difficulté qu'il faut parler. IO est une très belle réalisation, pas vraiment originale, mais qui captive par le désir d'aller toujours plus loin. En explorant le jeu, on découvre et on cherche à mémoriser les mouvements des différents ennemis. Souvent, il n'y a pas 36 solutions pour passer ! Les graphismes sont beaux et les animations, variées, sont agrémentées d'effets sonores ponctuant tirs et explosions.
On peut jouer à IO seul ou à 2 (mais en alternance) et s'il fallait ajouter un dernier mot, on pourrait dire que ce jeu n'est pas à la portée du débutant en arcade : il faut des réflexes... et un bon joystick.

13/20
Difficile, assez captivant mais peu original.





COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ⌀ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ⌀ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ⌀ 67.58.58.8
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :	C/D
TOP TEN COLLECTION	99/145
10 GREAT GAMES 2	110/190
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
GOLD HITS N.3	110/190
GAME SET & MATCH	129/169
MAGNIFICIENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
AMSTRAD GOLD HITS N.2	95/145
OCEAN ALL STAR HITS	95/145
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
ARKANOID 2	89/145
A.T.F.	89/139
BLOOD VALLEY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
CHAIN REACTION	95/145
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DARK SCEPTRE	95/145
DEATH WISH 3	89/139
ENDURO RACER	89/139
FLYING SHARK	99/145
G.B. AIR RALLY	110/169
GUILD OF THIEVES	/195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
INDIANA JONES	95/145
L'AFFAIRE SANTA FE	/225
LA MARQUE JAUNE	245/245
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
L'OEIL DE SETE	145/185
LES MAITRES DES AMES	/185
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NORTHSTAR	95/145
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OUT RUN	89/145
PREDATOR	89/145
POWERPLAY	110/169
PUB GAMES	95/149
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
PSYCHO SOLDIER	89/145
PROHIBITION	145/190
QIN	/245
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	89/139
RYGAR	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
TOUR DE FORCE	95/145
TETRIS	95/145
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
VENOM STRIKE BACK	95/145
WIZARD WARZ	89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD	89/139
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICIENT 7	110/169
ALBUM EPYX	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
4TH INCHES	95/145
ARKANOID 2	95/145
A.T.F.	89/139
APOLLO 18	95/145
AIRBONE RANGER	145/195
ACE 2	95/149
BIVOUAC	189/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/390
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	120/169
CHAIN REACTION	95/149
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	120/199
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEMON STALKER	/180
DARK CASTLE	/340
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FRIGHTMARE	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	490/590
G.B. AIR RALLY	120/190
GRYZOR	95/145
GETTYSBURG	/390
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
IMPACT	120/169
ICE HOCKEY	120/169
KNIGHT GAMES 2	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MAGNETRON	95/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
NORTHSTAR	95/145
OUT RUN	95/145
PAC LAND	95/
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	/180
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
P.H.M. PEGASUS	120/165
PIRATES	145/185
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
REVS +	120/169
SKYFOX 2	/190
STRIKE FLEET	/180
SUPER STAR SOCCER	95/180
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
STARGLIDER	160/190
SILENT SERVICE	89/139
TARGET RENEGADE	95/145
TOP FUEL CHALLENGE	95/145
THE TRAIN	99/149
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
TRAILBLAZER 2	95/145
THUNDERCATS	95/145
VENON STRIKE BACK	95/145
WORLD TOUR GOLF	120/190
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEARDERBOARD	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL.2	95
ARKANOID 2	95
A.T.F.	95
ACE 2	95
BASKET MASTER	95
CRAZY CARS	140
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SHOOL	89
ENDURO RACER	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
G.B. AIR RALLY	120
GAUNTLET 2	95
GRYZOR	89
GUNSHIP	120
GUADALCANAL	95
INTERNATIONAL KARATE +	95
INDIANA JONES	95
MATCH DAY 2	89
NORTHSTAR	95
NIGELL MANSELL	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
ROADWAR	95
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	85
ROAD RUNNER	95
SIDE ARMS	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145
TRANTOR	95
WORLD CLASS LEADERBOARD	85

ATARI XL/XE

ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
AIRWOLF	95/...
BASIL DETECTIVE	110/160
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GUILD OF THIEVES	/210
GREEN BERET	95/...
INTERNATIONAL KARATE	95/149
KNIGHT ORC	189/195
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SPY VS SPY 2	89/...
SPY VS SPY 3	120/180
SPITFIRE 40	120/169
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/...

PC 1512 & COMPATIBLES

ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	350
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	430
BED LAM	225
BRUCE LEE	175
BOULDERDASH 2	145
BLUEBERRY	245
BOB MORANE (S.F.)	199
BOB MORANE (CHEVALERIE)	199
BOB MORANE (LA JUNGLE)	199
CALIFORNIA GAMES	195
CRAZY CARS	195
CLASSICS 2	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	190
DEJA VU	390
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FORTUNES DU FOOTBALL	290
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. l'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GAUNTLET	245
GRYZOR	185
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KNIGHT ORC	245
KAMPFGUPPE	350
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	295
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225
L'AFFAIRE SYDNEY	225
LAST MISSION	225
LE MAITRE DES AMES	215
LE NECROMENCIEN	195
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MASQUE +	225
MECH BRIGADE	290
MEURTRES EN SERIE	270
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE 3	290
QIN	269
RAD WARRIOR	245
SUBBATTLE	245
STARFLIGHT	245
STAR LORD	290
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	195
S.D.I.	275
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
TURBO DRIVER	225
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	245
TRIVIAL PURSUIT	340
U.M.S.	225
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZBALL	185
WIZARD CROWN	245
WORLD TOUR GOLF	185
WORLD CLASS LEADERBOARD	450

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX : WINTER GAMES, WORLD GAMES, CHAMPIONSHIP WRESTLING, SUPERCYCLE	Q239
COMPUTER HITS: DEEP SPACE, LITTLE COMPUTER PEOPLE, BRATACCAS, HACKER 2	295
LES GEANTS DE L'ARCADE: ROAD RUNNER, GAUNTLET, INDIANA JONES, METROCROSS	245
LES GUERRIERS : ALTAIR, PROHIBITION, T.N.T.	245
LES CLASSIQUES : INVADERS, PAC MAN, BREAKOUT	245
ARKANOID 2	195
ALTERNATIVE WORLD GAMES	195
AMERICAN POOL	99
BMX SIMULATOR	169
BOBO	245
BLACK LAMP	195
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CASINO ROULETTE	225
CAPTAIN AMERICA	195
CARRIER COMMAND	220
CHESS (PSION)	295
CALIFORNIA GAMES	290
CRAZY CARS	225
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
ENDURO RACER	145
FLINSTONES	195
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	290
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	225
LEADER BOARD	175
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PINK PANTER	195
POWER STRUGGLE	190
PREDATOR	225
ROADWARS	195
RETURN TO GENESIS	195
ROLLING THUNDER	195
INTERNATIONAL SOCCER	195
SPACE HARRIER	195
SECONDS OUT	185
STRIP POKER 2	195
SHUFFLEBOARD	99
SPIDERTRONIC	215
STAFF X29	215
SUPER SPRINT	140
STAR TREK	175
TRANTOR	195
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERRORPODS	195
U.M.S.	225
ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
VAMPIRE EMPIRE	195
WHERE TIME STOOD STILL	195
WARLOCK'S QUEST	215
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	185

NUT



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

ARKANOID	269
ART OF CHESS	249
BATTLE SHIP	230
BOBBLE BUBBLE	245
BMX SIMULATOR	245
BACKLASH	240
BALANCE OF POWER	295
BARBARIANS	199
BARD'S TALES	225
CRACK	290
CASINO ROULETTE	245
CALIFORNIA GAMES	290
CRAZY CARS	245
DESTROYER	350
DARK CASTLE	290
DEJA VU	345
DEFENDER OF THE CROWN	315
ESMERALD MINES	190
EAGLE NEST	195
FERRARI FORMULA ONE	290
FORMULA ONE GD PRIX	190
FLINSTONES	245
FEUD	145
FAERY TALES ADVENTURE	390
FLIGHT SIMULATOR 2	345
G.B. AIR RALLY	195
GARRISON	269
GRID START	99
INDOOR SPORT	290
IMPACT	140
INSANITY FIGHT	225
JET	450
JUMPJET	169
KARTING GRAND PRIX	145
KING OF CHICAGO	290
KARATE KID 2	225
KING QUEST TRIPLE PACK	290
LEADER BOARD	215
MERCENARY	225
MARBLE MADNESS	195
NORTHSTAR	195
OBLITERATOR	245
PINK PANTER	195
PERSECUTOR	195
PORT OF CALL	430
POWERPLAY (FRANCAIS)	195
ROLLING THUNDER	225
ROAD WARS	245
STRIP POKER 2	145
SECONDS OUT	199
STAR WARS	245
SILENT SERVICE	245
SINBAD	335
TRANTOR	195
THE WALL	189
THUNDERBOY	189
TETRIS	185
TIME BANDIT	185
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
THAI BOXING	99
TERROR PODS	195
TEST DRIVE	325
VOYAGE CENTRE TERRE	339
VAMPIRE EMPIRE	245
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	195

APPLE

AUTODUEL	265
ALTERNATE REALITY (CITY)	290
ALTERNATE REALITY (DUNGEON)	290
B 24	260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BARD'S TALE 2	390
BATTLE CRUISER	590
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	290
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	320
CHESSMASTER 2000	330
DEATH SWORD	225
DONDRA	290
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	320
ETERNAL DAGGER	260
GUILD OF THIEVES	199
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
IKARI WARRIOR	320
INDOOR SPORT	295
INFILTRATOR 2	390
JET	490
SCENERY DISK 1 a 7 l'unité	230
SCENERY DISK N. 11	260
KARATEKA	320
KING QUEST 3	390
KUNG FU MASTER	190
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
MOEBIUS	520
PIRATES	350
PANZER STRIKE	295
P.H.M. PEGASUS	350
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	290
REALM OF DARKNESS	250
RING OF ZILFIN	250
RAD WARRIOR	210
SONS OF LIBERTY	345
STREET SPORT BASEBALL	390
STREET SPORT BASKETBALL	390
SPY VS SPY 3	260
SHARD OF SPRING	250
SHILOH	350
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SPY VS SPY	190
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THUNDERCHOPPER	260
TRIPLE PACK	190
THE PAWN	260
ULTIMA 3	360
ULTIMA 5	690
WARSHIP	390
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ OUT RUN
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 890

CONSOLE SEGA :
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1199

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 449

JEUX :

AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	195
ALEX KIDD	195
ACTION FIGHTER	195
ASTRO WARRIOR / PIT POT	195
ALIEN SYNDROME	195
BANK PANIC	149
BLACK BELT	195
CHOPLIFTER	195
ENDURO RACER	195
F16 FIGHTER	149
FANTASIE ZONE	195
FANTASIE ZONE 2	249
GLOBAL DEFENSE	195
GREAT GOLF	195
GREAT FOOTBALL	195
GREAT BASKETBALL	195
GREAT BASEBALL	195
GREAT VOLLEYBALL	195
GANGSTER TOWN	195
GHOST HOUSE	149
KUNG FU KID	195
MISSILE DEFENSE 3D	195
MY HERO	149
OUT RUN	230
PRO WRESLING	195
QUARTET	195
RESCUE & MISSION	195
ROCKY	249
SPY VS SPY	149
SECRET COMMAND	195
SUPER TENNIS	149
SPACE HARRIER	249
SHOOTING GALLERY	195
TEDDY BOY	149
TRANSBOT	149
THE NINJA	195
WORLD SOCCER	195
WORLD GRAND PRIX	195
WONDERBOY	195
ZAXXON 3D	245
ZILLION 2	195
ZILLION	195

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ SUPER MARIO BROS 1190

JEUX :

BALLOON FIGHT	215
CLU CLU LAND	215
DONKEY KONG	215
DONKEY KONG JR	215
DONKEY KONG 3	215
EXITEBIKE	215
GOLF	215
ICE CLIMBER	215
KUNG FU	215
MARIO BROS	215
MACH RIDER	215
PRO WRESLING	215
POPEYE	215
PINBALL	215
SLALOM	215
SUPER MARIO BROS	215
SOCCER	215
TENNIS	215
URBAN CHAMPION	215
VOLLEY BALL	215
WRECKIMG CREW	215

JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :

HOGAN'S HALLEY	215
WILD GUN MAN	215

JOYSTICKS

QUICKSOT 2	69
QUICKSOT 2 TURBO	129
SPEEDKING KONIX	119
SWITCH JOY	99
PROFESSIONAL	139
PRO 5000	159

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /... :

10 DISQ. 3,5'' SF/DD	99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	120
BOITE RANGEMENT 50 DISQ	99
BOITE RANGEMENT 150 DISQ	150

APPLE / C64 / ATARI XL :

10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES	39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ.	99

MATERIEL

MATERIEL ATARI ST

520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1425	5490
520 STF + COULEUR 8801	4990
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

MEGA ST :

MEGA ST2 + MONOCHROME H.R.	9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R.	12450 HT
MEGA ST4 + COULEUR	13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804	19950 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804	22950 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4990
CUMANA 3''5 DF 1 MEGA	1650
CUMANA 5''1/4 1 MEGA	2190

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME HR.SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR SC1224	2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

- 8801	2490
- 8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2990
STAR NB 24/10	5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

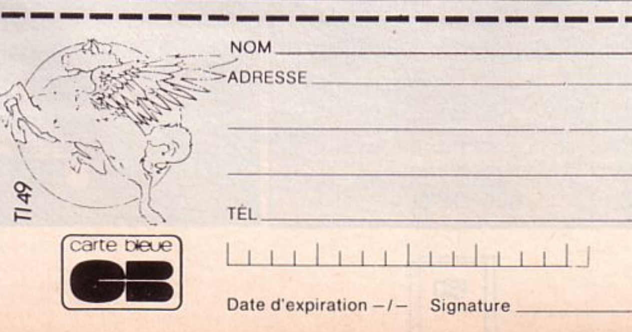
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris



NOM ______

ADRESSE ______

TÉL ______

Date d'expiration –/– Signature ______

TITRES | PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ...... + 15 F

Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ ATARI XL ☐ AMSTRAD ☐ APPLE ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM

VAMPIRE'S EMPIRE

Magic Bytes
Arcade

L'auberge a fermé ses portes très tôt aujourd'hui, les habitants d'Armonville sont vite entrés chez eux et ont calfeutré portes et fenêtres. Plus rien ne bouge dans cette contrée des Carpates car cette nuit est nuit de pleine lune. Au douzième coup de minuit, là-haut, dans son château des ténèbres, le comte Dracula, l'immonde vampire, va sortir de son cercueil. Malheur à quiconque approchera de cette demeure maléfique : son âme errera à tout jamais dans les labyrinthes de la forteresse. C'est pourquoi, ce soir, toute la contrée s'est endormie de bonne heure, en attendant avec impatience le lever du soleil.

Toute la contrée ? Non, cet irréductible Van Hesling, célèbre vampirologue, armé de gousses d'ail, de miroirs et d'une boule de cristal va tenter l'impossible.

Il va pénétrer dans la demeure du comte, et grâce à ses précieux objets, essayer de tuer l'ignoble Dracula, en dirigeant vers lui un divin rayon de lumière.

Entrer dans l'empire du vampire, c'est compter avec la présence des compagnons de Dracula (Detlef, le vampire amoureux de vous et prêt à boire votre sang, Gorgo la brute, Jan le maître d'hôtel, Sybille la sirène charmeuse) et aussi avec les rats, araignées, chauves-souris et le paysage endiablé... Tout un programme...

Mais, lorsque vous allez entrer dans la peau de Van Hesling, vous aurez tout le loisir de jeter de l'ail à ces petits vampires de basse classe et ainsi, vous pourrez concentrer toute votre énergie sur l'orientation à donner au rayon lumineux. Mais attention, vous ne possédez qu'une vie et devrez agir avant minuit, sinon...

Si vous avez une excellente mémoire visuelle et un sens de l'orientation sans pareil alors votre mission a quelque chance d'aboutir.

Pour cela, vous devrez sans cesse surveiller votre niveau de sang, figuré à droite de l'écran et le sablier situé à gauche. En bas, vous pourrez sélectionner à l'aide du joystick, l'objet précieux en votre possession (ail, boule de cristal, miroir).

Parfois, le hasard oubliera sur votre chemin des amphores pleines de sang. Elles vous seront précieuses pour reprendre un peu d'énergie. Maintenant, à vous de jouer cher Van Hesling. Avant vous, d'autres ont essayé, hélas leur âme erre toujours les nuits de pleine lune...●

Testé sur AMIGA

SUR LE VIF

D.B. : Il est alerte, le grand-père !
O.S. : Prépare-moi un Bloody-Mary
N.F. : J'peux tremper mon sucre ?
C.F. : Z'ont pas l'Sida tes vampires ?

Fiche technique

Bien qu'habituellement l'univers du comte Dracula soit particulièrement cauchemardesque, nous voici plongés dans un décor mignon, très mignon : des petits cercueils jonchent le sol glissant des labyrinthes, des rats marchant sur la pointe des pieds (comme les rats de l'Opéra) déambulent dans les couloirs aux somptueuses colonnes en or, quelque vampire amoureux vous court après avec une seule envie : votre sang. Bref, tout un petit monde bien à part vit aux confins des ténèbres.

Vous y évoluez gracieusement bien que parfois, vos déplacements s'achèvent par une lamentable glissade et une chute (non moins lamentable) à l'étage inférieur.

C'est grâce à votre joystick que vous parviendrez à parcourir tout ce château et que vous opérerez les choix parmi vos précieux objets. Aussi un conseil, choisissez un bon joystick à micro-switches vous aurez moins de difficulté. Les décors sont beaux, assez variés bien qu'il n'y ait pas de passage à un autre tableau. En outre, ils sont animés et prennent ainsi des allures diaboliques. Côté bruitage, rien à dire, c'est bien sans être original. L'ensemble constitue un bon jeu d'arcade qui devrait vous retenir longtemps devant votre micro.

13/20
Malgré la présence du rayon à diriger, manque d'originalité.







Version CPC

BEYOND THE ICE PALACE

Elite
Arcade

Les forces du mal se sont données rendez-vous et l'équilibre est désormais rompu avec le bien. Au fond de la forêt, c'est la désolation. Les esprits du mal ont détruit et brûlé arbres et demeures des bûcherons. Une nuit (c'est toujours la nuit que ces choses se passent), les forces du bien ont décidé qu'il fallait en finir. Une flèche bénie et sacrée a été lancée dans les airs. Quiconque la retrouvera sera en mesure de rétablir l'équilibre rompu. Un bon esprit pourra lui venir en aide en cas de besoin.

Et voilà notre héros parti, armé d'une épée, d'un sabre et d'une masse d'armes. Sautant comme un cabri (olé !) de pierres en pierres, il lutte sans coup férir contre des créatures qui ne sont pas de rêve mais de cauchemar. Sa chevelure blonde flottant au vent, il affronte tour à tour des sortes de vampires au vol erratique, certes, mais qui, pour l'œil exercé du joueur que vous êtes, n'en révèlera pas moins une certaine logique (surtout sur Amstrad CPC). Par la suite, il devra affronter des êtres ressemblant à des morts vivants qui n'hésiteront pas à l'agresser d'un jet de hache meurtrier. Ils sont nombreux et, toujours sur Amstrad, n'hésiteront pas à attaquer par derrière. Sur ST, plus timorés, ils ne font qu'une timide apparition. Vous parlerai-je aussi de ces diablotins ailés qui résistent aux coups de notre héros ? Fort heureusement, son arme est solide et lui permet de démolir les murs qui lui barrent le chemin. Mais son odyssée est longue... Les neuf vies dont il est doté ne seront pas de trop. Quant au bon esprit, qu'il peut convoquer sans préavis, sa présence est censée affaiblir les forces du mal. Pas si évident que cela !●

Testé sur ST et CPC

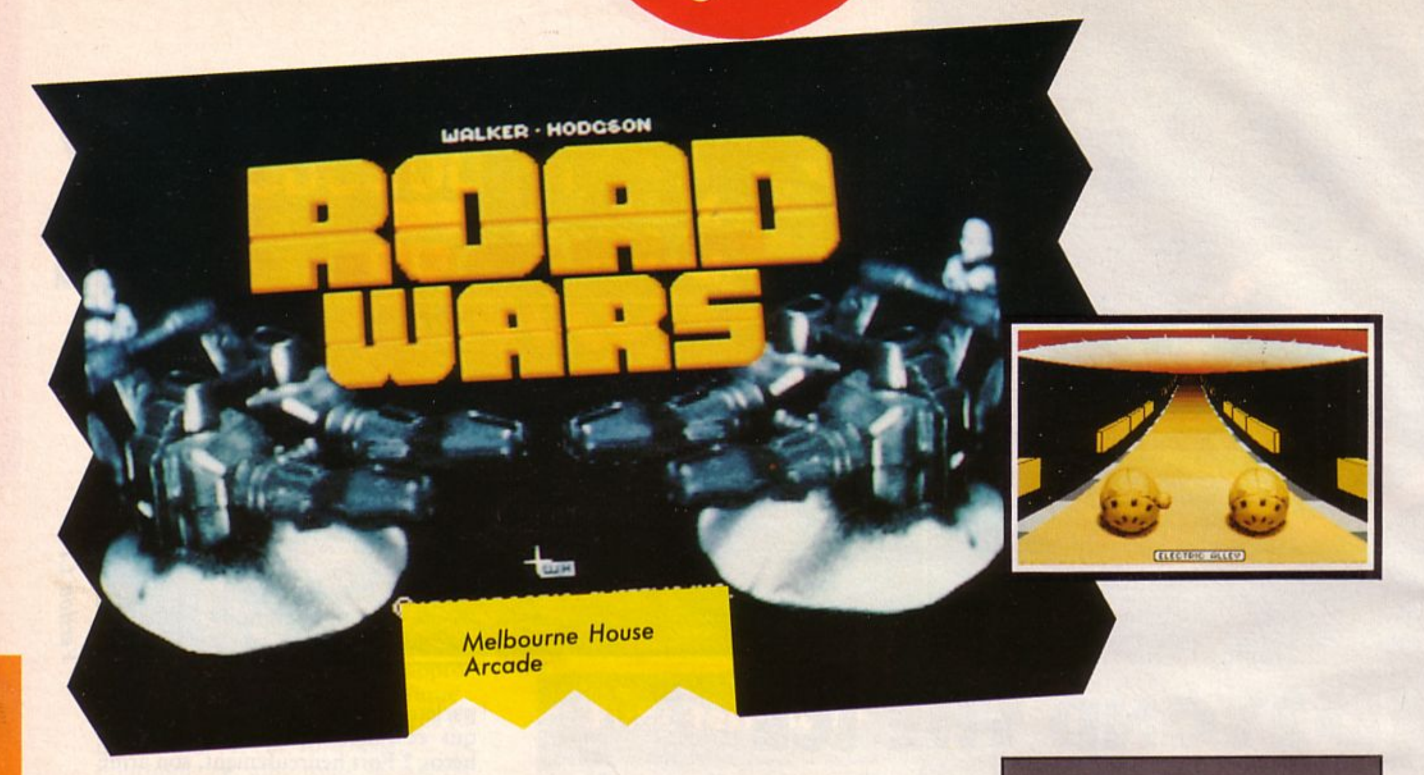


Version ST

Fiche technique

En veux-tu de l'action ? En voilà ! Sur ST comme sur CPC, les graphismes sont assez réussis. Les animations aussi, bien que nous ayons décelé une petite anomalie de programmation qui laisse prendre aux héros de curieuses positions dans le vide. Pas très gênant... Sur ST, musique en permanence. Sur CPC, on n'a le droit qu'aux bruitages. Les ennemis sont plus nombreux et plus agressifs sur CPC. Pourtant, il semble plus facile d'arriver au second tableau où Catherine, notre spécialiste, a perdu la vie en affrontant une chenille.
Un jeu difficile, qui met les nerfs, les réflexes, le joystick à rude épreuve... et qui nécessite beaucoup d'expérience pour progresser. Peut-être un peu trop difficile ?

13/20
Grâce au graphisme et à la musique (ST).



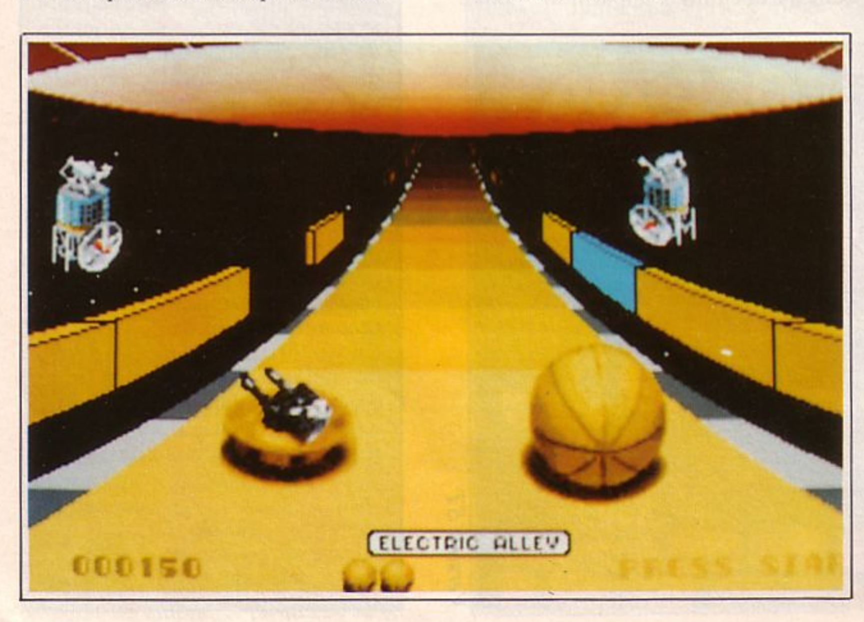
Imaginez l'espace couleur noir d'encre, quelques étoiles lointaines brillant de leur pâle clarté. Imaginez aussi des pistes magnétiques sur lesquelles on pourrait se déplacer, peut-être pour aller d'une planète vers une autre, à une vitesse colossale. Imaginez encore que cet univers devienne hostile et que, sur ces routes de l'espace, de nombreux pièges soient dressés : barrières électriques, déchargeant leur haute tension sur votre passage, satellites dont les lasers sont programmés pour vous détruire et tout un tas d'autres armes et embûches.
Imaginez enfin que vous soyez lancé sur cette piste dans une sphère au blindage protecteur qui peut se rétracter pour ouvrir le champ à un canon laser. Vous croyez-vous capable d'aller loin, très loin, en détruisant tous les obstacles et en évitant les pièges tendus ? Oui, répondez-vous ! C'est bien, mais quand on vous aura dit que, à vos côtés, une autre sphère animée de la même vitesse, confrontée aux mêmes difficultés, suit la même route que vous... à un détail près : son pilote cherche à gagner cette course curieuse et, pour lui, tous les moyens sont bons, y compris celui qui consiste à vous éjecter hors de la piste.
Tiens ? Vous êtes moins sûr de la victoire, on dirait...●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Une animation fantastique, de beaux graphismes et des sons qui n'incitent pas à hiberner : tous les atouts sont réunis pour faire de Road Wars un très bon jeu d'arcade. Ajoutons à cela une bonne dose d'originalité et l'on se trouve en présence d'un jeu qui risque de se hisser rapidement vers les premières places du hit des lecteurs ! Résumons-nous : les boules avancent sur la piste en tournant sur elles-mêmes à une vitesse qui exige de bons réflexes pour éviter les obstacles. L'animation est fluide et l'effet 3D parfaitement rendu. On peut jouer seul ou à 2 joueurs. En fait, les 2 boules sont "ennemies" et le dilemme est le suivant : si l'on veut aller le plus loin possible, il y a tout intérêt à s'allier pour détruire les obstacles. Si l'on veut marquer un maximum de points, pas de quartier ! Il faut, dans ce cas, éjecter l'autre boule hors de la piste.
Le joystick devra être très précis, surtout pour la rotation des canons qui exige un positionnement du manche sur les diagonales arrières. En fait, c'est ce qui est le plus difficile au début...
Malgré cela, Road Wars est un excellent jeu d'arcade.

16/20
Pour la beauté des graphismes et la superbe animation.



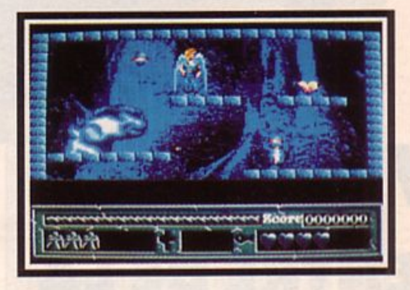


Ubi Soft
Arcade

En l'an 3001 de notre ère, la Terre n'a plus rien à voir avec l'image que l'on avait d'elle à la fin du XXe siècle ; en effet, depuis le temps que l'on en parlait, ce qui devait arriver arriva. Un soit disant "gardien de la paix mondiale" s'étant trouvé à proximité du fatidique bouton rouge un jour où il était un peu trop nerveux, et c'est ainsi que le grand holocauste nucléaire débuta.

Afin de punir tous ces hommmes fous, le jugement dernier décidé que leurs âmes resteraient en enfer ; puis le temps a passé et, aujourd'hui, un ange est envoyé du paradis afin de rapatrier toutes les âmes repenties. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'ils font les choses bien au paradis : imaginez un corps svelte et élancé, une longue chevelure dorée et des ailes délicatement bleutées... Mais non, vous ne rêvez pas ! C'est votre ange envoyé en mission ! De quoi se damner...

Bref, voyons ce que peut faire ce bel ange en pleine action. Dès ses premiers pas sur la Terre, il se fait assaillir par des robots agressifs qui lui



pompent son énergie. Heureusement que sur son chemin il rencontre des cœurs qui permettent d'éliminer tous les robots d'un écran en une fois et des petits anges qui sont là pour lui redonner de la force et une vie supplémentaire.

Après être passé par tout un dédale de couloirs, Gabrielle finit par trouver une belle clé en or et, quelques mètres plus loin, une porte, ô joie ! se dit Gabrielle... Eh bien non, car c'est la porte de l'enfer et le même travail est à recommencer pour trouver une nouvelle clé et une nouvelle porte... youpie, s'exclame-t-elle ! Malheureusement, c'est un nouveau retour sur la Terre et l'entrée dans un cercle vicieux Terre-Enfer, Enfer-Terre. Pendant combien de temps ce cher ange blond va-t-il être obligé d'errer ainsi ? Existe-t-il quelque part une entrée vers ce paradis tant attendu et, entre nous, bien mérité ?

Testé sur Amstrad CPC

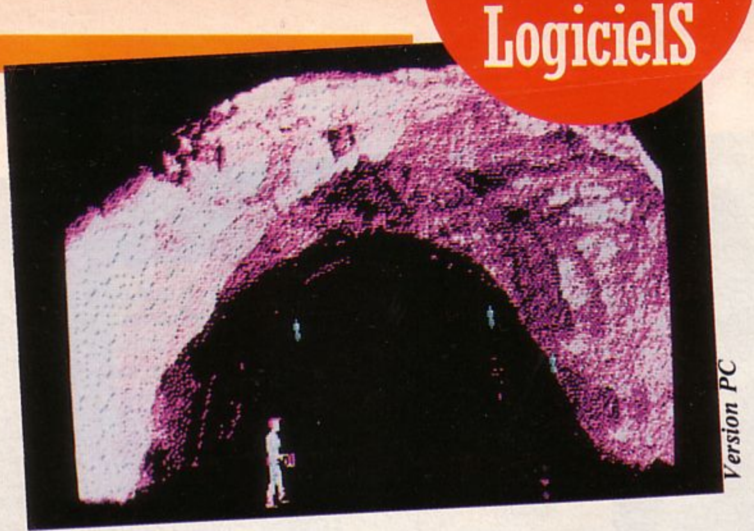


Fiche technique

Avec Gabrielle, vous risquez fort d'être séduit dès la page de présentation ! Par la suite, vous découvrez des écrans qui sont vraiment très agréables à l'œil tant au niveau graphisme que couleurs ; par contre, l'animation laisse parfois quelque peu à désirer (dixit Olivier) et il est assez désagréable de découvrir une Gabrielle qui avance soudain au ralenti lorsqu'il y a beaucoup de sprites dans l'écran.

Mais ne vous méprenez pas sur ces propos : ce logiciel vaut quand même la peine d'être vécu ! Largement...

15/20


Version PC



Version PC

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

Chip
Aventure

Tout est parti de la découverte d'un vieux parchemin écrit en islandais qui affirmait que l'on pouvait atteindre le centre de la terre en partant du volcan Sneffels... ce que firent, à la surprise générale, le professeur Lidenbrock, son neveu Axel et Hans Bjelke leur guide.
Antonio Rossi, brillant géologue, courageux et téméraire, c'est vous ! Vous ne vous étiez pas reconnu ? Avec votre fougue habituelle (italiano, no ?) vous avez réussi à convaincre Lidenbrock de repartir mais, après avoir descendu la cheminée du Sneffels, un éboulement vous coupe du reste de l'expédition. Fort heureusement, vous disposez de vivres, d'un peu d'eau, d'une trousse à pharmacie et de beaucoup de courage. Lidenbrock avait évoqué une forêt de champignons géants que vous allez chercher et retrouver en premier.
En progressant dans les galeries et boyaux qui débouchent parfois sur des salles gigantesques, ornées de stalactites et de stalagmites, vous ne pouvez éviter le contact, parfois dangereux, avec des chauves-souris ou la tentation de boire de l'eau trop froide... avec les conséquences que tout cela peut avoir. Un petit arrêt, le temps d'ouvrir la trousse de secours et tout rentre dans l'ordre. Un petit somme, de temps en temps, ça ne fait de mal personne et ça permet de récupérer des forces.
Au sol, traînent des objets, preuve du passage d'expéditions précédentes : une torche brûlée, une vieille lampe de Ruhmkorff, un pendentif, une boussole rouillée... Qui sait, certains d'entre eux pourraient vous mettre sur la bonne piste ?
Allez, courage voyageur intrépide car, comme le dit le message signé A.S. que vous venez tout juste de trouver : "Lorsque l'éclat de l'os brillera, voyageur audacieux, tu te rapprocheras de ton but".●

Testé sur PC, ST, AMIGA

Fiche technique

Chip nous propose là une aventure assez originale qui met le joueur dans la peau d'un spéléo. Hommage à Jules Verne, ce voyage au centre de la terre n'a pas, hélas, que de bons aspects. Commençons par eux, néanmoins.
Les graphismes sont à base d'images digitalisées ; les sons aussi ce qui donne d'assez bons résultats, surtout que sur PC, on n'est pas habitué à tant de faveurs ! L'aventure est entrecoupée de scènes d'action qui ne sont pas toujours d'un intérêt évident. On aurait préféré davantage de mouvement dans l'aventure elle-même plutôt que ces intermèdes... Ces jeux d'arcade font appel au clavier et... on ne peut pas dire que la gestion des touches de curseur ait été particulièrement bien étudiée : parfois, elles ne répondent plus ! Quant aux tests de collisions dans les séquences d'arcades... Sur Atari, le jeu se transforme en cauchemar. Alors que graphismes, sons et animations ont été soignés, des changements de disquettes interviennent si fréquemment que le jeu devient vite insupportable ! La version Amiga exige aussi beaucoup de patience sur ce plan.

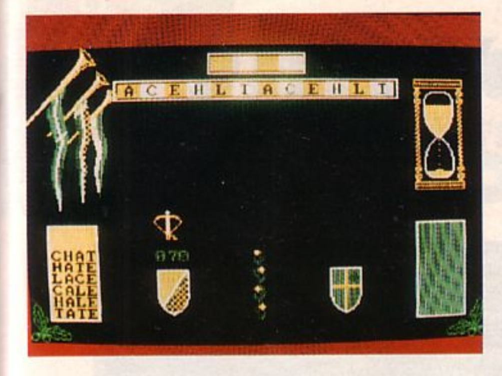
12/20
Pour la version PC.



Version AMIGA



Version PC





TroubadourS

Lankhor
Aventure éducative

Arcades et Arcadia, nos deux troubadours, ne s'attendaient pas à vivre une telle aventure ! Jouant de la viole, composant des poèmes, ils parcouraient le pays au pas lent de leurs chevaux pour le plaisir des seigneurs et des princes jusqu'au jour où le destin était là à les attendre, au pied d'une croix de pierre, en la personne de Corwin l'enchanteur. Il se proposait de les aider...

Mais pour s'assurer sa sympathie, ils durent faire preuve de leur savoir et répondre à bien des questions concernant les contes et légendes, la musique. Reconnaissant, Corwin leur livra un sac de poudre magique et un mot de passe qui allaient bien les aider.

En chemin, ils rencontrèrent un poète distrait. Pour franchir un gué, il leur demanda ce fameux mot de passe. En plus de cela, il leur montra un curieux document où les vers de deux poésies étaient emmêlés. Qu'à cela ne tienne, Arcades et Arcadia sauraient bien les trier !

Parcourant la lande de Guernemeur, ils ramassèrent au pied d'un menhir un parchemin. En le dépliant, ils ne virent aucune trace d'écriture et pourtant... Ah ça, mais c'est bien sûr !... s'écrièrent-ils d'une seule voix, plagiant sans le savoir le comm... mais ça, c'est une autre histoire ! Une fois de plus, leur astuce allait bien les aider, les menant aux portes du château de Roc-Noir.

Le seigneur des lieux n'était pas homme facile. Il leur imposa une épreuve bien délicate, à laquelle leurs prédécesseurs avaient échoué. Mais, brossant un portrait du maître de céans qui convint à ce dernier, ils furent invités à participer à une fête donnée dans le but de distraire la belle et triste Viviane, dame du seigneur de Kantor. Pour ce faire, ils composèrent une ode qui eut sur elle l'effet souhaité. Reconnaissant, Kantor leur donna une bourse pleine d'or mais... que fit la dame ? Vous le saurez, non pas en suivant notre prochain épisode, mais en vous procurant ce logiciel plein de qualités, voyez notre fiche technique...●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Original, bien réalisé, intelligent, telles sont les qualités de ce logiciel éducatif visant à développer le sens littéraire et musical de son utilisateur. Les auteurs ont réussi à se sortir du classique éducatif, souvent rébarbatif, n'apportant rien de plus qu'un bon prof ou un bon bouquin. En bref, l'ordinateur enfin bien utilisé !

Ici les atouts sont réunis : graphismes soignés, textes clairs exempts de fautes d'orthographe, musique médiévale présente tout au long du jeu... L'intérêt du joueur est maintenu grâce aux indices qu'il peut obtenir en réussissant à diverses épreuves : connaissance des contes et légendes, oreille musicale, poésie.

Au terme de l'aventure, un petit jeu d'adresse attend le (ou les) joueur(s). Le créneau d'âge visé s'étend de 9 à 14 ans. Souhaitons que les auteurs ne perdent pas une aussi bonne recette et que d'autres éducatifs, bâtis selon le même esprit, voient le jour.

16/20
Pour l'originalité de l'éducatif et la qualité de la réalisation.



Shadowgate

ICOM Simulations & Mindscape
Aventure

Les mots du druide-sorcier Lakmir résonnent encore dans votre tête : "Va, et sois brave ! De tes actes dépend le sort du monde." Cette responsabilité pèse lourdement sur vos frêles épaules. Enfin, pas si frêles que ça, vos épaules : vous êtes quand même le dernier de la lignée des Grands Rois, ce qui, vous en conviendrez avec moi, n'est pas rien ! C'est d'ailleurs pour cela que la prophétie vous a choisi pour champion. La Légende est formelle, vous seul pouvez mettre fin aux sinistres agissements du Seigneur des Ténèbres. Ce dernier s'est en effet mis dans la tête de ressusciter, grâce à sa Noire Magie, le plus puissant des Titans, Behemoth, Celui-Qui-Repose-Au-Plus-Profond-De-La-Terre.

L'incantation du druide vous a déposé devant l'entrée du donjon maudit de Shadowgate, siège de la terrible menace. Au fin fond de la forêt, un crâne rongé surplombe le portail, signifiant clairement aux éventuels voyageurs le danger qu'ils encourent à pénétrer dans le château du Warlock Lord.

Le cœur battant, armé seulement de votre courage et d'une torche (je sais, c'est peu !), vous poussez le lourd vantail qui pivote en grinçant, découvrant un sombre couloir de pierre. Vous entrez dans le sinistre donjon...

Testé sur ***ATARI***

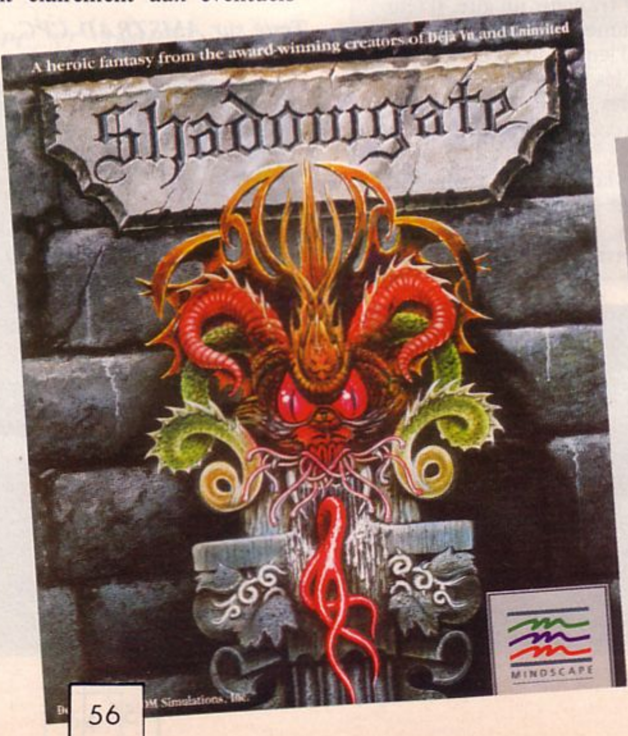


Fiche technique

Réalisé par l'équipe de "Déjà Vu" et de "Uninvited", Shadowgate est un classique d'Heroic Fantasy : l'exploration d'un donjon truffé de pièges tous plus retors les uns que les autres. Il reprend le principe du "tout à la souris" des jeux précédents, et on n'a recourt au clavier que pour donner le nom d'une sauvegarde temporaire des données. Il est de ce fait très simple à utiliser. Différentes fenêtres représentent le paysage extérieur (assez bon graphisme, d'ailleurs), les sorties visibles, l'inventaire, le texte d'accompagnement (en anglais). Pour prendre un objet par exemple, il suffit de cliquer à l'écran sur celui-ci et de le poser dans la fenêtre d'inventaire. Revers de la médaille : on ne peut espérer la richesse de dialogue d'un analyseur comme celui de "The Pawn". Malgré cela, le jeu est sympathique, relativement complexe, il ne déparera pas votre ludothèque d'aventure. A noter : la qualité du packaging, le jeu est présenté dans un similivre à la couverture superbe.

14/20
Un bon jeu d'aventure, un peu plus difficile que les précédents Mindscape, mais toujours aussi bien réalisé.



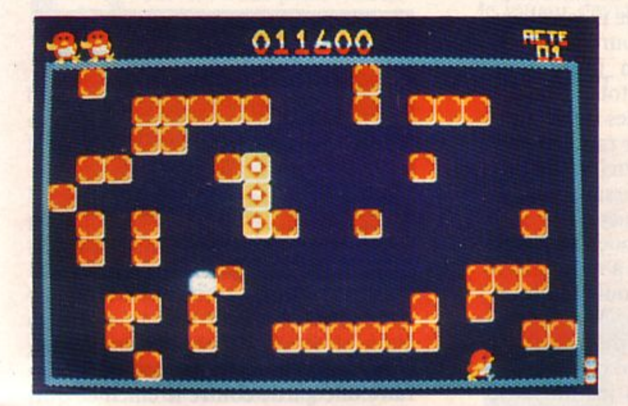






MANGE CAILLOUX

Ubi Soft Arcade



Ce matin, je ressens (tout à fait provisoirement !) un besoin de défoulement plus grand que d'ordinaire ; mais que vais-je choisir pour calmer mes nerfs ? Taper sur Olivier... ce serait trop méchant ; boire un litre de café... ce n'est vraiment pas la solution... Je suis en train de chercher une idée lorsque soudain, j'aperçois sur mon bureau un pingouin qui me paraît rigolo.
Je m'empresse alors d'allumer mon CPC et de charger ce programme. Je me retrouve ainsi devant un tableau dit traditionnel représentant un labyrinthe de cailloux, de méchants gloutons et, dispersés dans le labyrinthe, 3 cailloux ressemblant à des diamants. Bien évidemment le but du jeu est d'écraser les affreux gloutons en leur envoyant par un tir ajusté un caillou sur la tête ! Mais ce n'est pas tout ! En effet, pour obtenir un bonus appréciable, il faut réussir à aligner les 3 diamants ce qui est parfois plus facile à dire qu'à faire quand les gloutons s'empressent de casser tous les cailloux qui pourraient vous servir pour diriger les diamants...
Les deux premiers tableaux se passent sans problème majeur ; le troisième tableau, quant à lui, constitue un défi car dans ce cas vous obtenez un bonus en fonction de votre rapidité à aligner les diamants ! Et les tableaux s'enchaînent les uns aux autres avec une difficulté toujours croissante. ●

Testé sur Amstrad CPC

Fiche technique

Ce grand classique parmi les classiques promet de nombreuses heures de détente pour les grands comme pour les petits. Les graphismes et l'animation sont agréables ; par contre, il est un peu dommage d'être resté sur fond bleu.
Pour finir, je vous signale un petit truc : lorsque vous le pouvez, surveillez les nouveaux gloutons qui vont apparaître et juste avant qu'ils entrent en action donnez-leur un bon coup de bec ; ils seront ainsi anéantis définitivement.

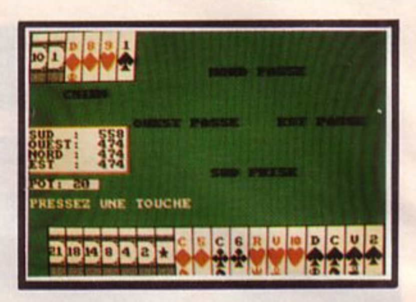
13/20

DEFI AU TAROT

Coktel Vision Réflexion



Aujourd'hui, je ne suis qu'un pauvre Caliméro ; c'est vraiment trop injuste ! Je viens de faire tout le tour de ma famille, de mes voisins et de mes copains pour savoir si quelqu'un voulait bien jouer avec moi. Malheureusement, tout le monde s'est retranché derrière des tâches futiles, soit disant à réaliser rapidement, pour refuser toute participation. Et pourtant je peux vous assurer que je ne suis pas mauvais joueur !
Qu'importe ! Je veux jouer au Tarot et je peux le faire grâce à mon micro qui peut assurer à lui tout seul les 3 adversaires obligatoires. Après avoir fait 4 donnes pour rien du tout (personne ne se risquant tant que les cartes en main donnent un jeu moyen), je me risque à faire une "petite" et, ô joie, il y a un bout, l'excuse, dans le chien... Que tous ceux qui n'ont absolument rien compris en lisant les 15 derniers mots n'insistent pas dans la lecture de ce banc d'essai et commencent par apprendre le vocabulaire et les règles du jeu de Tarot car toutes ces notions sont supposées acquises dans ce logiciel.
Après avoir fait à nouveau mon chien, c'est le joueur "est" qui ouvre à Pique, couleur que je ne possède pas, bien sûr ; j'en profite donc pour sauver mon Petit car je ne suis pas certain de le mener au bout. Vous pensez bien que mes adversaires vont se faire un malin plaisir de relancer à cette couleur dès qu'ils en auront l'occasion afin d'épuiser mes atouts. Mais je vais réussir à tenir bon jusqu'à la fin du jeu tout en récoltant le nombre de points nécessaires à la victoire (41 pour 2 bouts). De ce fait, je marquerai non seulement les points correspondant à une petite mais également toute la valeur du pot dans lequel chacun met 5 points à chaque donne et dont la valeur est doublée par le perdant lorsqu'un contrat n'est



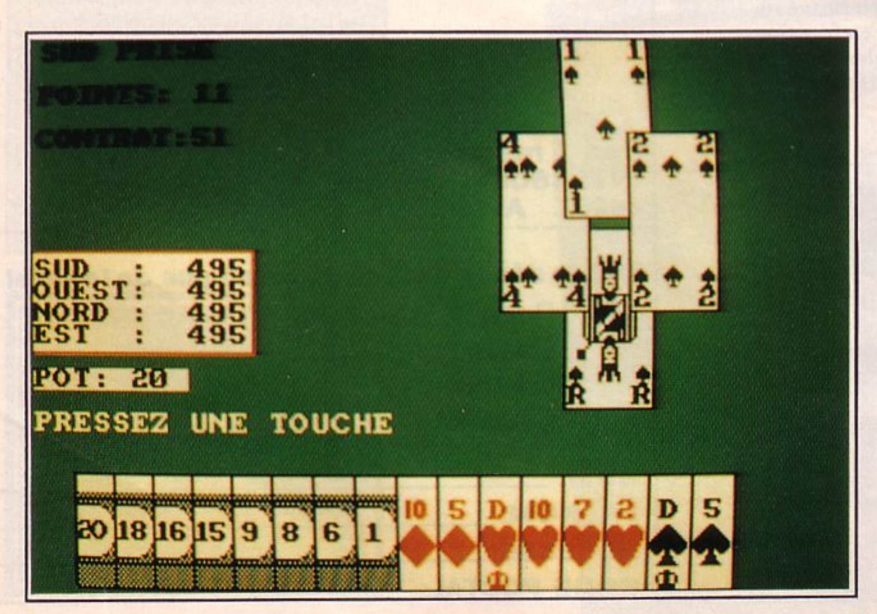
pas rempli. Ce petit tour de chauffe étant effectué, j'espère avoir l'occasion, lors d'une prochaine donne, de faire une garde contre le chien ce qui rapporte beaucoup plus lorsque l'heure des calculs sonne... à moins que ce ne soit un saut en chute libre et sans parachute vers les profondeurs de l'abîme des jeux !●

*Testé sur **AMSTRAD CPC** et **THOMSON***

Fiche technique

Les fanatiques de Tarot vont incontestablement trouver avec ce logiciel le moyen d'assouvir leur folie du jeu ; les graphismes sont très acceptables, le tout sur fond vert, certainement pour symboliser la fureur du tapis vert. Par ailleurs, l'écran est partagé de façon claire et nette afin d'avoir en permanence sous les yeux tous les renseignements nécessaires pour une partie.
Par contre, il y a une sensation très désagréable qui risque d'en énerver plus d'un : le joueur a l'impression que l'adversaire voit son jeu et fait des ouvertures beaucoup trop en fonction de ses cartes. Enfin, il faut encore noter deux petits détails : vous n'avez pas la possibilité de choisir le Grand Chelem (cela a beau être rare, il fait quand même partie des prises possibles) ; enfin, les concepteurs de ce logiciel semblent avoir oublié que ce jeu se joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (vous me direz, maintenant avec les montres indiquant l'heure avec des chiffres !).

12/20



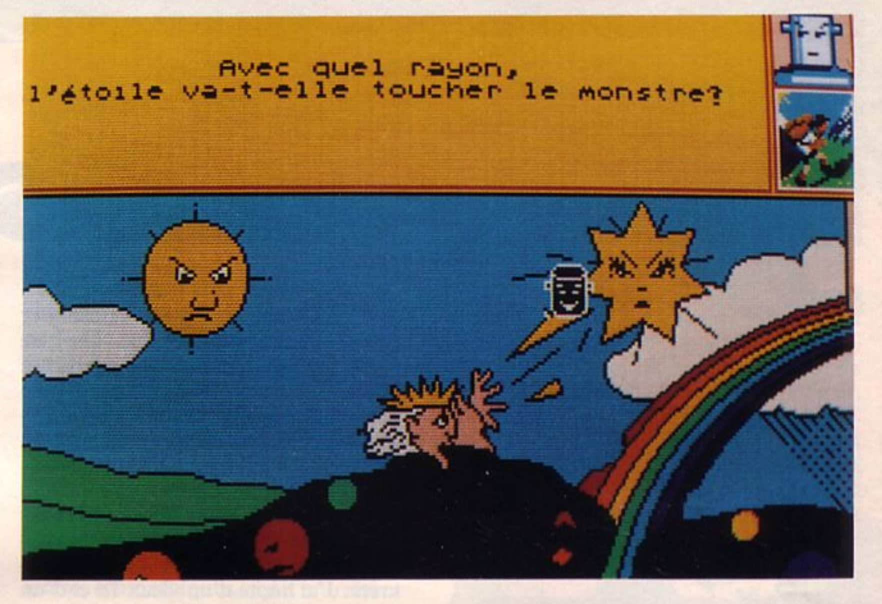
Rody et Mastico

Lankhor Educatif

Pour les tout-petits, voici qui va les réjouir : une aventure entièrement colorée, pleine de suspense où les deux héros, Rody le petit garçon et Mastico le gentil robot, partent à la recherche de l'étoile multicolore.
Le joueur va se voir confier une lourde tâche, celle de répondre à la place de Rody aux questions posées par son ami, afin de progresser dans l'aventure.
Ces problèmes feront appel à son sens de l'observation et à l'attention qu'il portera aux textes lus par son fidèle robot. Deux niveaux de difficulté sont possibles : l'un consistera à choisir toujours le cours normal de l'aventure en cliquant sur l'icône suite, l'autre plus difficile se fera en cliquant, dès qu'il apparaît, le sac à dos.
Il est toutefois possible au joueur de suivre le cours normal de l'aventure puis, de temps à autre, de choisir la difficulté.
Heureusement, ces séquences peuvent alterner avec des phases de coloriage. Le joueur pourra opter pour l'un des 15 pots de peinture et l'un des 30 motifs proposés sur la palette. S'il décide de tout effacer, l'option gomme blanchira les zones de coloriage ou bien gommera la partie désirée. Si le joueur réalise un super coloriage, il pourra, s'il le souhaite, l'imprimer. Cette option n'est, bien sûr, pas très facile à mettre en route aussi le joueur devra-t-il se faire aider par un aîné.●

Testé sur ST

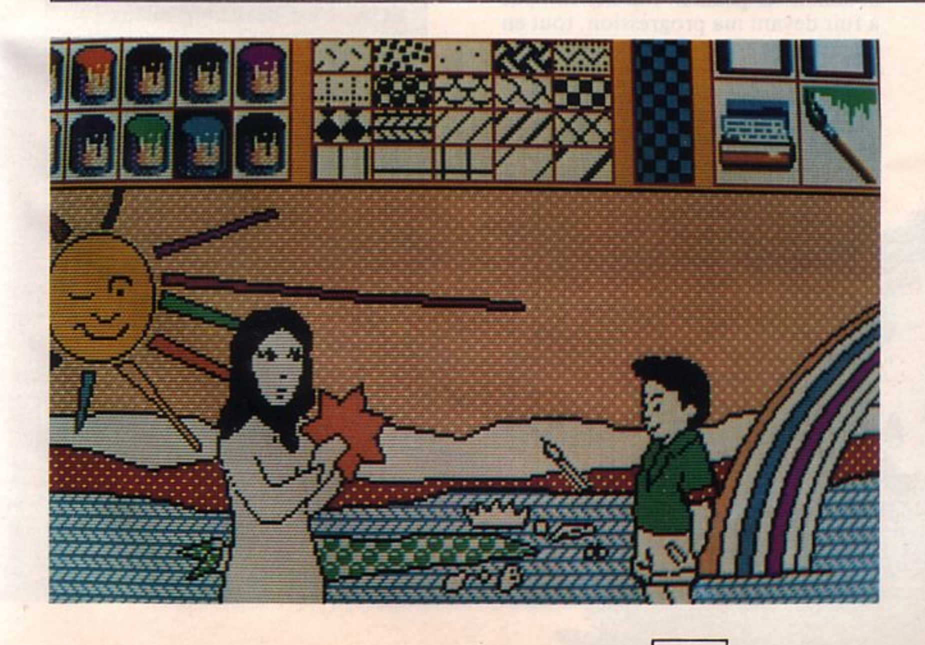




Fiche technique

Malgré la simplicité d'utilisation et la gaieté des tableaux, "Rody et Mastico" est un logiciel qui risque de poser quelques problèmes. En effet, ce soft semble destiné aux cinq et six ans par la simplicité de certaines de ses questions (quel est le plus long rayon de soleil, par exemple). En revanche, d'autres questions sont d'un niveau beaucoup plus élevé et ce n'est que par tâtonnements que l'enfant pourra parvenir à ses fins...
En outre, l'aventure est longue et risque de démobiliser l'enfant avant la fin.
Aussi, on peut saluer l'heureuse initiative de Lankhor, d'avoir pensé aux séquences de coloriage. Celles-ci motiveront sans doute plus les petits. Pour les "non-lecteurs", aucun problème puisque le texte affiché est lu par le robot. Dans sa voix, chacun reconnaîtra la synthèse vocale du Manoir de Mortevielle. Une petite musique annoncera le changement de tableau et sera suivie du texte déclamé par Mastico. Celui-ci indiquera ensuite à Rody s'il a, oui ou non, bien répondu.
Pour conclure, disons simplement que "Rody et Mastico" est une jolie aventure à laquelle les petits prendront beaucoup de plaisir, mais à une seule condition : il faut qu'ils soient aidés par un plus grand, sinon ils risquent de rester "coincés" un bon moment sur le même tableau.

14/20 Pour son originalité.





IKARI WARRIORS

Elite
Arcade

Quel c.. c'est Alexander Bonn ! C'est bien une idée de général que d'aller se foutre dans la gueule du loup... Prisonnier des révolutionnaires d'Amérique centrale, dans un coin de jungle perdu. Evidemment maintenant, il faut aller le récupérer au QG ennemi. Pas question d'y envoyer des C130 bourrés de paras. Non, la Maison Blanche exige une mission discrète. J'ai hérité d'un vieux T6 et d'un autre mercenaire et nous voilà en pleine jungle. J'ai posé mon avion en catastrophe. Pat, le mec qui m'accompagne n'a pas résisté au crash et c'est tout seul, équipé d'une poignée de grenades et de mon fusil mitrailleur que j'affronte, comme à la parade, une ribambelle de révolutionnaires armés jusqu'aux dents. Fort heureusement, ils sont assez peureux et n'hésitent pas à fuir devant ma progression, tout en abandonnant parfois armes et munitions.

Grâce à mon agressivité et à leur couardise, j'ai pu récupérer, l'un après l'autre, deux chars qui m'ont permis de progresser jusqu'à la rivière. C'est de cet endroit que j'écris ce message, afin que tout le monde sache quelle a été ma mission dans cette jungle. En effet, je ne suis pas sûr de franchir le pont...●

Testé sur ST, PC et C64

Fiche technique

Ikari Warriors est un jeu du genre "Commando" ou "TNT". On peut y jouer seul ou à deux. Le mode 2 joueurs est bien plus amusant et surtout, il permet d'aller plus loin... Le niveau de difficulté est tel qu'il préserve un certain intérêt par la progression. Cette difficulté varie suivant les versions. Dans l'ordre : le C64 suivi du ST puis du PC.

Les qualités graphiques et sonores du jeu sont à la hauteur de la machine sur ST. Seule la réponse aux sollicitations du joystick semble un peu molle. Sur C64, un effort aurait pu être fait quant au graphisme. Le pauvre PC n'est pas gâté dans son mode CGA. Ceci prouve, une fois de plus, que cette machine n'est pas faite pour ce genre de jeu. Par contre, en EGA, c'est beaucoup mieux ! Pour les Rambo de tout poil et ceux qui ne craignent pas les missions quasi suicidaires !

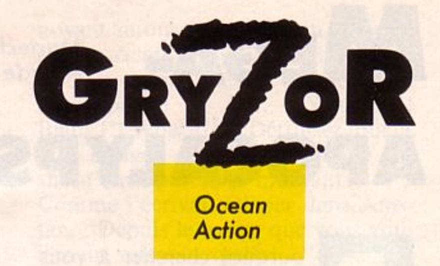
14/20
Pour la version ST... et si on joue à 2 !



Version PC



Version C64



Dur ! Dur ! Les Durrs se sont mis dans la tête de changer de planète. Suna ne leur convenait plus, il leur fallait la Terre. Et la Terre débarrassée de ses habitants, de préférence. Ils ne manquent pas d'air, les Durrs. Surtout d'air frais. Glacial, même. Ils ont érigé, dans une région inhabitée de notre planète, un énorme complexe qui peut réfrigérer le globe tout entier. Ils veulent nous ramener aux heureux temps de la glaciation. Charmants, les Durrs !

Ils comptent sans la farouche opposition des terriens qui ont dépêché sur les lieux le meilleur d'entre eux, le plus farouche combattant : Lance Gryzor !

Notre héros se lance alors dans la plus périlleuse, mais aussi la plus glorieuse aventure qu'il ait jamais eu à connaître. Il commence par détruire les postes avancés des Durrs. La tâche est des plus hardues. Il s'agit de détruire les androïdes qui se jettent sur lui et dont le simple contact provoque la mort. Il s'agit aussi de réduire à néant les nombreux postes d'artillerie qui tirent à boulets rouges sur tout intrus. Rude tâche, car Gryzor sait que cela ne constitue qu'un amuse-gueule en regard de ce qui l'attend un peu plus loin. Il lui faut absolument arriver aux portes de l'usine sans avoir perdu une seule de ses vies et sa capacité à effectuer des sauts périlleux le sauvera souvent. Toutes ses forces seront nécessaires dans les phases suivantes. Pour entrer dans l'usine, il lui a fallu tirer sans interruption sur la porte blindée avec sa mitraillette mais tout est plus facile avec le canon à fort impact auquel rien, ou presque, ne résiste. Le labyrinthe dans lequel il s'engage alors est parsemé d'embûches de la meilleure farine. Une foule d'androïdes guère sympathiques, qui n'arrêtent pas de lui tirer dessus pendant que de dangereux cylindres roulent vers lui. Pour simplifier cette confortable situation, il lui faut tirer sur une cible qui rendra inopérant le barrage électrique qui l'empêche d'aller plus avant dans cette maudite usine de surgélation géante !

Bien sûr, les choses sérieuses ne font que commencer. Une fois atteinte la salle de contrôle, le jeu recommence avec des épreuves auprès desquelles les précédentes n'étaient qu'une promenade de santé ! Le second poste de contrôle anéanti, il faudra se frayer un chemin pour atteindre le vaisseau ravitailleur des Durrs et détruire ses parties vitales. Dur, dur, qu'on vous disait ! ●

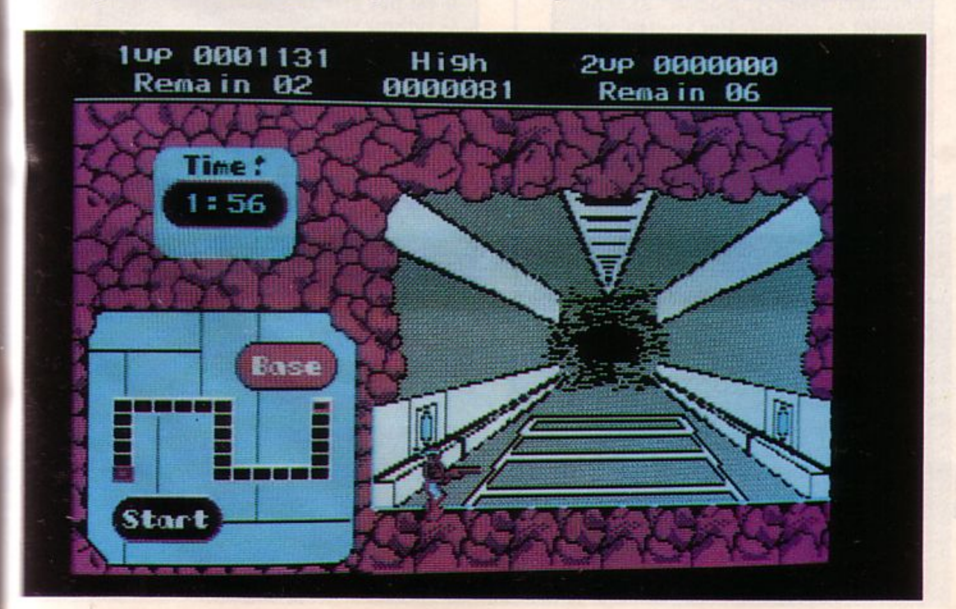
Testé sur PC

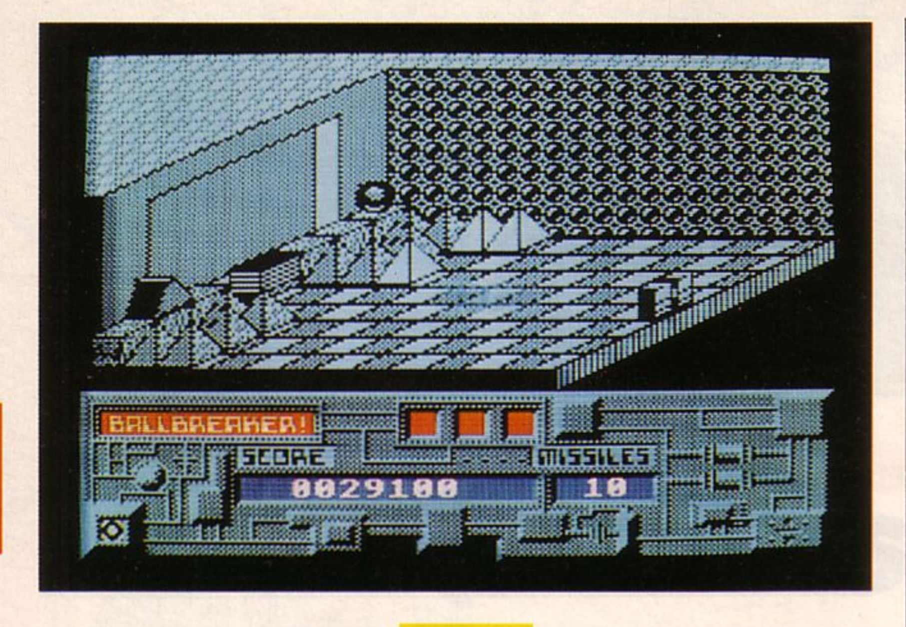
Fiche technique

Une belle réalisation mais un jeu difficile (plus c'est dur, plus c'est bon !). Surtout si vous jouez avec le clavier (obligatoire sur Amstrad PC 1512). Il n'est pas toujours facile de se déplacer en changeant la direction de son tir. On changera d'arme : mitraillette lanceuse de boules de feu, canon de dispersion, canon à fort impact (vous enfoncez tout), boules de protection. Les armes sont obtenues de deux manières. Certains androïdes en transportent et des espèces de petits vaisseaux également. Les armes potentielles sont figurées par un écusson en forme d'oiseau sur lequel il faut passer en courant pour disposer du nouvel armement. Un jeu d'action rapide, d'après la réalisation de Konami.

Version Amstrad CPC

Sur cette machine, le jeu profite d'une excellente animation, même si les sprites sont un peu petits. Le graphisme a été soigné et le joueur s'attachera à reconnaître des parcours qu'il devra respecter s'il veut progresser.



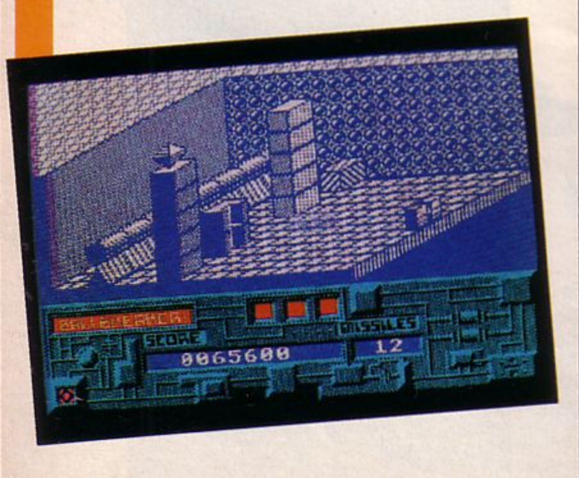


CRL
Arcade

BALLBREAKER II

Une balle, un mur de briques, un laser. Vous avez deviné... et puis, après tout, vous n'êtes pas tout à fait c.., avec le titre, vous deviez bien vous en douter, Ballbreaker II est un casse-briques. Pas original, allez-vous dire ! Pas d'accord vais-je vous répondre (admirez au passage l'étendue philosophique de ce dialogue !). En effet, Ballbreaker II, comme son prédécesseur Ballbreaker, est un jeu en 3D et un casse-briques vu sous cet angle-là, ce n'est pas de la tarte !
Et où est l'originalité de ce jeu par rapport au précédent ? Il est encore plus difficile ! Cette fois, CRL a fait appel à des concepteurs déjà célèbres pour organiser les différents écrans du jeu. Le résultat, c'est qu'il faut faire preuve d'anticipation pour bien positionner sa raquette et... d'à-propos, pour obtenir le plus rapidement possible missiles et balles supplémentaires ainsi que bonus.●

Testé sur ***SPECTRUM***



Fiche technique

Difficile de faire une suite à un jeu déjà existant... surtout dans le même genre. Seuls les joueurs vraiment amoureux du 1er Ballbreaker (voir Arcades n° 3) achèteront le second. Par contre, si le genre vous séduit, achetez directement celui-ci. Techniquement, il n'y a rien à dire : le Spectrum est bien exploité au cours de ces 6 tableaux qui composent Ballbreaker II. Musique en permanence, graphismes corrects, tant sur la fenêtre de jeu que sur la partie réservée au décompte des balles, missiles et points. L'animation est bonne mais, comme dans le 1er, la balle est considérablement ralentie lors d'un tir missile. Si vous aimez vous casser la tête avec l'évaluation d'angles lors des rebonds de la balle, vous allez être servi avec ce jeu !

13/20
Bonne réalisation sur Spectrum.



MEGA-APOCALYPSE

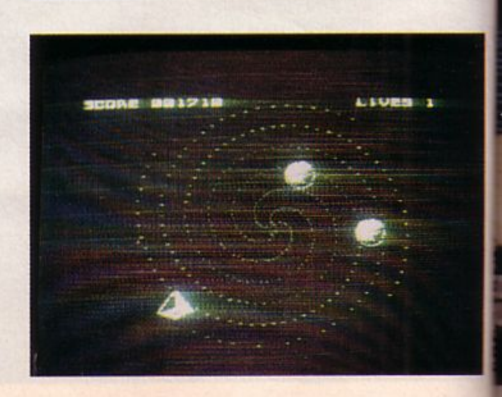
Martech
Arcade

Pourquoi chercher à vous conter une histoire lorsqu'il n'y a pas de scénario ? Ou si peu... Vous disposez d'un vaisseau interplanétaire avec lequel vous allez explorer une partie de l'espace. Original, non ? Soudain, devant vous, apparaissent toutes sortes d'objets à attraper ou à détruire. Hélas, votre puissance de feu n'est pas toujours adaptée et il faudra savoir éviter des planètes qui se rapprochent à grande vitesse, tour-

Fiche technique

Olivier écrivait aussi (j'espère qu'il ne va pas me réclamer des droits): "A conseiller seulement si vous n'avez pas autre chose à vous mettre sous la dent''. Il évoquait en ces termes la version CPC. Je ne serai pas aussi dur pour la version Spectrum. En effet, les programmeurs ont tiré du Spectrum d'excellentes animations, une musique permanente et au rythme infernal ; seuls les graphismes sont un peu pauvres mais on connaît les problèmes de cette machine !
Ce qui est moins pardonnable, c'est que la version CPC ressemble à s'y méprendre à celle du Spectrum. Sur le Spectrum, le joueur maudira son joystick car il n'est pas assez rapide pour suivre le rythme du jeu. En résumé, c'est de l'arcade pure et dure. Quant à l'intérêt...

13/20
Pour la belle animation et la musique.



noyant autour de votre engin qui volerait en éclats en cas de collision.
En fait, comme le dit la notice qui accompagne le jeu, "Wham !!! Blam !!! Wow !!!". Détruisez tout ce qui bouge ! Un bel exemple de shoot'em up bête et méchant.
Comme l'écrivait Olivier dans Amstar, "Depuis le temps que vous vouliez un vaisseau spatial..."●

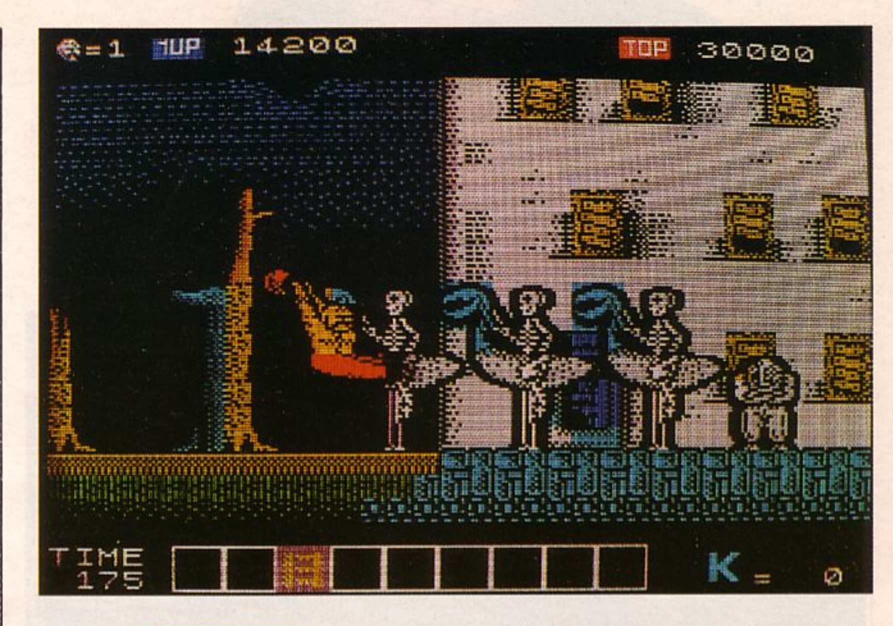
Testé sur SPECTRUM et CPC

SUR LE VIF

O.S. : Tiens, tu testes Mega-Apocalypse ?
D.B. : Saloperie de p... de m... de joystick.
C.V. : Tu devrais lire Amstar !



Version CPC

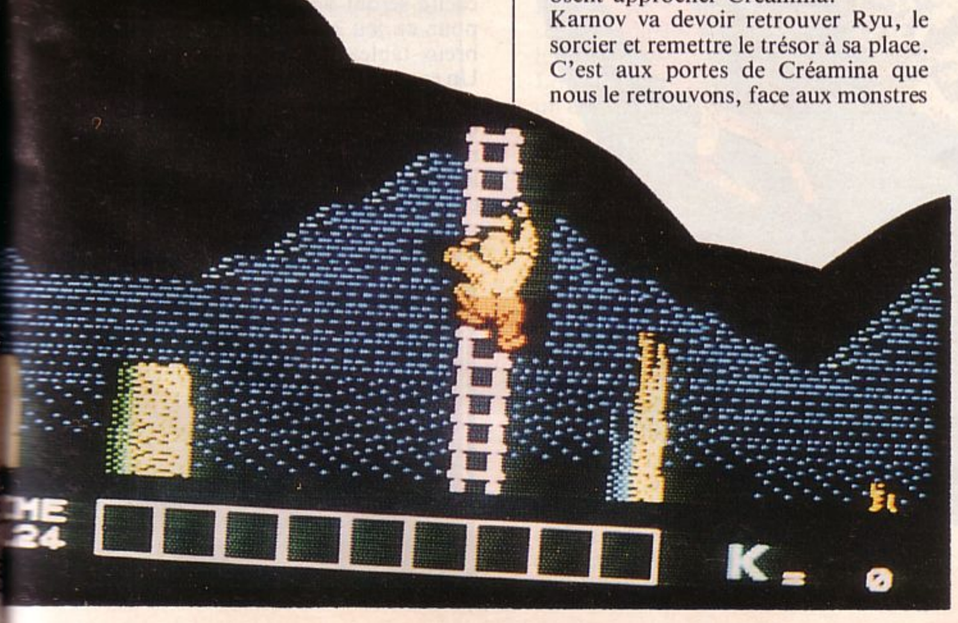


Data East Arcade

KARNOV

Karnov est une bête de cirque : colosse venu du fin fond de la Russie, il est fort comme un bœuf et crache le feu. Il sait tout faire, enfin presque ! A Créamina, quelques constructions délabrées connues par les plus anciens du pays, recèlent une fabuleuse richesse : le Trésor de Babylone.
Un sorcier malveillant (ils le sont souvent dans ces histoires !) a réussi à trouver le trésor, l'a emporté, ne laissant derrière lui que des créatures monstrueuses qui terrorisent ceux qui osent approcher Créamina.
Karnov va devoir retrouver Ryu, le sorcier et remettre le trésor à sa place. C'est aux portes de Créamina que nous le retrouvons, face aux monstres qui infestent les ruines, à la recherche des morceaux d'une carte qui pourrait le conduire à Ryu.●

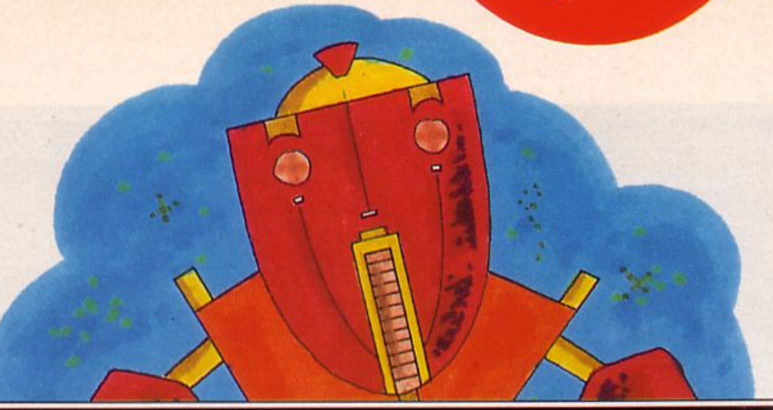
Testé sur SPECTRUM



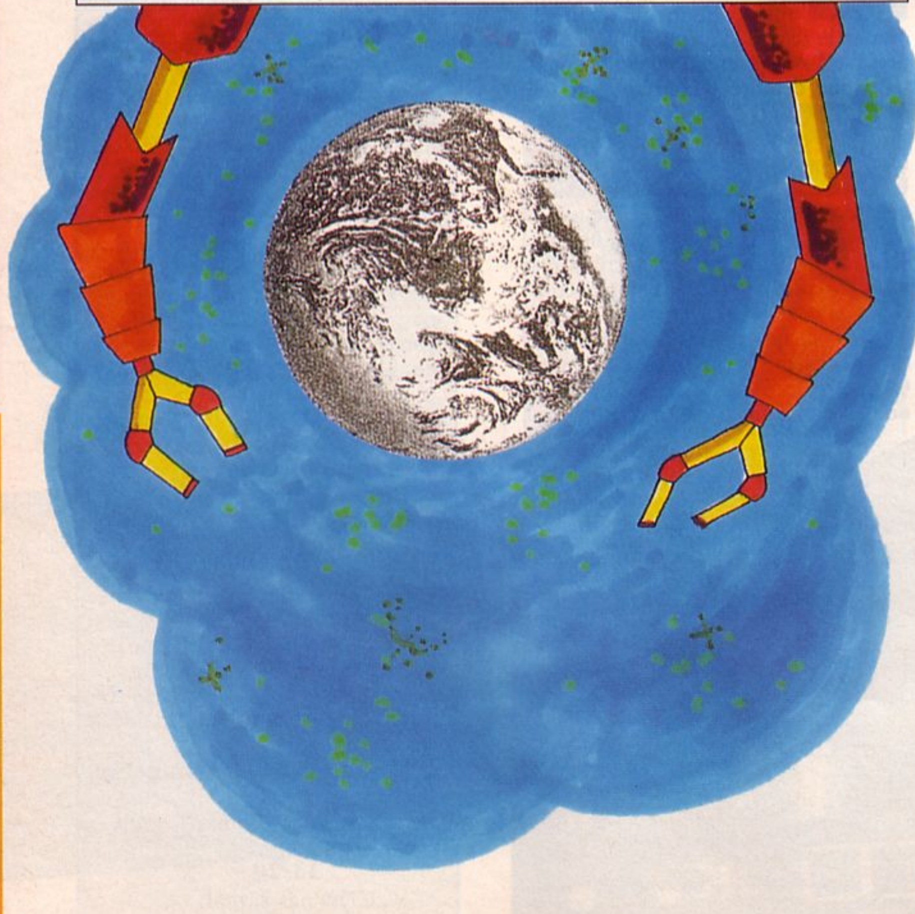
Fiche technique

Dérivé d'une machine d'arcade, ce jeu se déroule sur 9 niveaux. Les graphismes, sur la version Spectrum qui a servi aux tests, sont très honorables ; les animations également. Seul, le son laisse à désirer, mais ce pauvre Spectrum fait ce qu'il peut !
Avec ses 9 niveaux, le jeu est assez difficile à explorer et il y a fort à parier que le joueur se lassera vite des Rambo... euh ! des rembobinages successifs de cassette. Pour corser le tout, la précision de déplacement de Karnov n'est pas exemplaire, surtout quand on utilise le joystick Sinclair : résultat, on a vite fait de perdre une vie. Le but du jeu consiste en fait à récupérer toutes sortes d'objets : bombes, pommes, échelles, bottes... qui aideront Karnov dans sa quête. Le joueur devra faire preuve d'une certaine logique et de beaucoup d'habileté pour y parvenir. Les objets en possession de Karnov apparaissent sous forme d'icônes que le joueur doit sélectionner, mais là où réside la difficulté, c'est qu'il ne peut les prendre que dans un ordre précis... et que certains objets sont bien cachés. Enfin, le temps est limité.

13/20
C'est pas si mal.







Ubi Soft Aventure

VOYAGER

Plus un souffle de vie : la Terre est morte, définitivement morte. C'est la triste constatation que vient de nous envoyer la sonde.

Après avoir effectué une reconnaissance en France, plus précisément à Paris, où il a découvert quelques précieux indices, notre robot s'est envolé pour le pôle Sud. C'est là qu'il a découvert les débris d'un B52. Une manœuvre américaine était, en effet, annoncée dans le journal découvert sur les Champs Elysées. En voici quelques vestiges : casque, bottes, lunettes, huile.

Mais en explorant un peu mieux, il observe des traces de pas dans la neige. Serait-ce la piste qui le conduira à quelques éventuels rescapés ? Si tel est le cas, il lui faudra, après avoir signalé leur présence à l'ordinateur central de la confédération, quitter les lieux et trouver d'autres indices qu'il photographiera. Ces huit clichés devront permettre à la confédération de comprendre les causes exactes de la disparition de la vie sur la planète Terre.

Sa quête le mènera aux USA, dans le désert de l'Oural, sur la banquise et dans les rues et faubourgs parisiens. Malheureusement, cette longue et délicate mission risque d'occasionner quelques dégâts à notre robot. C'est pourquoi, sans cesse, il devra se tenir sur ses gardes, prêt à annuler la mission, si besoin est.

Avec Voyager, menez l'enquête dans la peau (métallique) du robot et tentez de résoudre cette passionnante énigme. Courage, patience et perspicacité seront vos qualités premières pour ce jeu constitué de très nombreux tableaux.

Un conseil avant de me livrer à la description technique du logiciel : n'oubliez pas de vous munir d'un bloc-notes et d'un crayon afin d'y dessiner les plans et d'y noter les indices. Bon courage.●

Testé sur C64



Fiche technique

Vous voici devant une nouvelle aventure d'Ubi Soft comportant comme il se doit de nombreux tableaux (plus de 150 semble-t-il. Moi, j'ai cessé de compter à 95...), une énigme à résoudre, des risques d'échec, bref tous les ingrédients qui font qu'un soft a toutes les chances de vous tenir des journées entières en haleine. En ce qui concerne la réalisation, il est bon de noter, tout d'abord, l'existence de quatre domaines d'explorations qui créent ainsi quatre atmosphères différentes.
Pour chacun de ces domaines, de nombreux tableaux sont à visiter. Les déplacements que vous ferez, à l'aide du joystick, suivant les quatre points cardinaux, feront défiler dans la fenêtre principale (située à gauche de l'écran) le paysage suivant un scrolling latéral. A droite, se trouvent les points cardinaux puis plus bas, trois fenêtres indiquant les objets présents sur les lieux ainsi que ceux qui sont déjà en votre possession. Pour effectuer diverses actions, (utilisation du laser, prise de photos, etc.) vous aurez le choix parmi les 14 icônes situées en bas d'écran.
Côté graphisme, c'est clair, assez détaillé sans toutefois faire preuve d'une grande finesse. Quant aux bruitages, ils sont sans cesse présents et vous permettent de vous rendre compte si l'action demandée a été réalisée. Un seul regret : le jeu est très long (8 mn sur disquette !) à charger.
A vous de découvrir toutes les subtilités de cette aventure et, lorsque vous aurez trouvé la solution, n'hésitez pas à envoyer vos indices. Ils permettront, sans nul doute, de "débloquer" d'autres joueurs...

14/20
Rien de plus ni de moins qu'une bonne aventure.



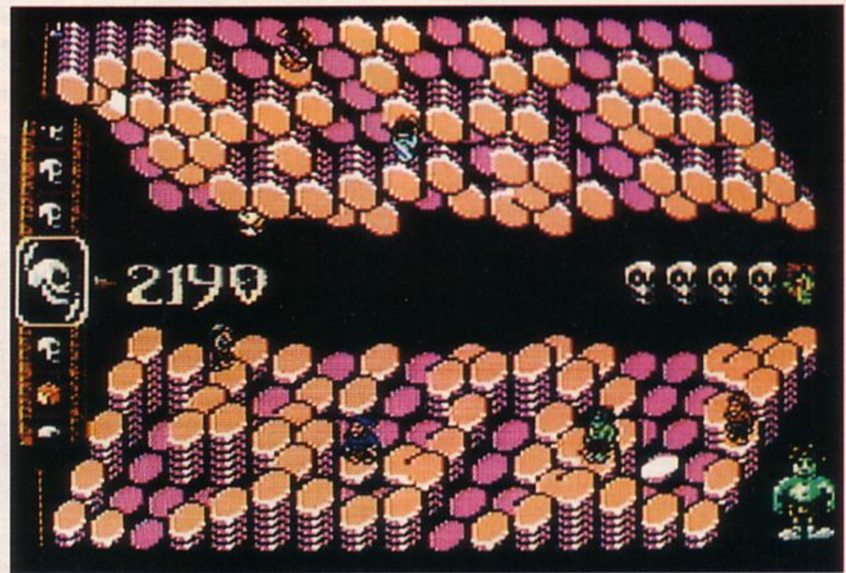


Outlaw Arcade

TROLL

Pauvre Troll, s'il avait su ce qui l'attendait, il aurait regardé où il posait les pieds...
La prochaine fois, il sera sans nul doute plus prudent...●

Testé sur C64



Connaissez-vous Humgruffin, un aimable grand Troll ? C'est lui qui, accidentellement, a trébuché dans le monde infernal des lutins diaboliques.

Il sait que pour s'en sortir, il doit récupérer les clés de cristal dissimulées çà et là dans les étranges salles de cette terre mystérieuse.

Pour ce faire, notre Troll va traverser ces étranges grottes en récupérant les fruits nécessaires à sa survie. Lorsqu'il aura la chance de sauter sur un champignon, il pourra appeler son ami Fjalar, le nain, qui fera tourner pour lui la roue de la fortune. Lorsque Humgruffin aura trouvé les clés, sa quête ne sera pas terminée.

Il lui faudra, en effet, retrouver l'amulette dans laquelle il placera la clé.

Tout serait simple si le monde des lutins n'était pas divisé en deux parties : un sol sur lequel il est facile de se déplacer, à condition de ne pas marcher sur les trous de la mort et de ne pas se laisser enfermer entre les murs de carreaux dressés là par les lutins malveillants. La seconde partie est constituée d'un plafond sur lequel on peut circuler. Hélas, les mêmes embûches y sont dressées.

Fiche technique

Si vous ne craignez pas les torticolis, voici un jeu qui devrait vous plaire. C'est mignon, pas très difficile, mais il vous faudra une excellente vue pour retrouver les clés, dissimulées çà et là dans le paysage ainsi que pour guider votre Troll qui a la fâcheuse manie de ressembler à un caméléon dès que le fond de la salle est vert...
Les sprites sont de taille trop petite et il est parfois difficile de distinguer le chemin à emprunter. La musique, qui ressemble à une mélodie grecque, s'harmonise très bien avec la vitesse de déplacement des lutins.
Troll est un bon petit jeu (avec notice en français) dans lequel vous jouerez seul.

12/20
Un petit jeu au graphisme de peu de qualité.



THE FLINTSTONES

Grandslam
Arcade

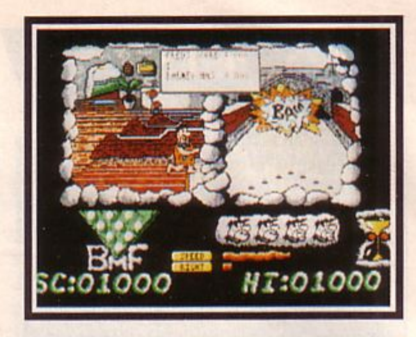
C'était l'bon temps : on se rasait avec un silex, on mangeait avec les mains, on traînait sa femme en la tirant par les cheveux... Pas de protocole, quoi ! Vous avez deviné, je suis revenu à l'âge des cavernes.

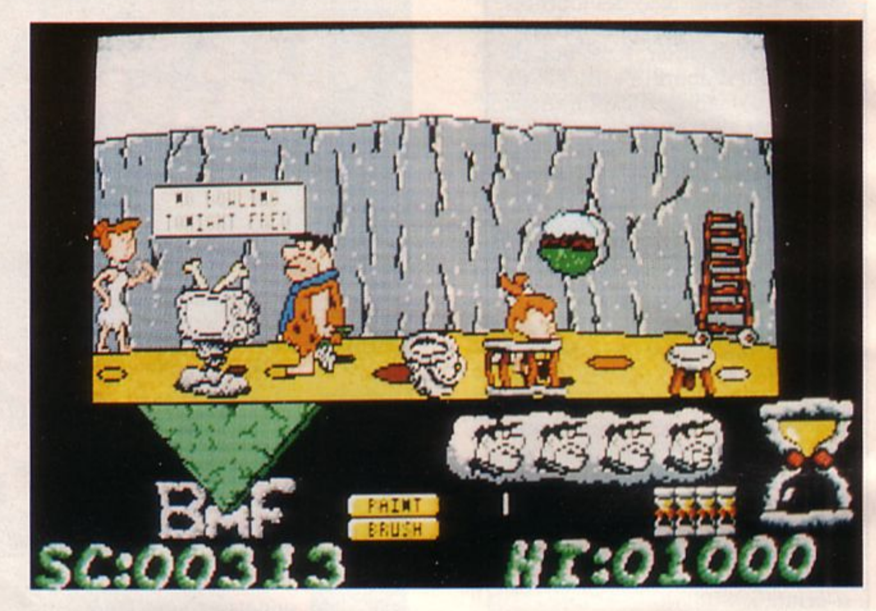
Les Pierrafeux, vous connaissez ? Pas les plus jeunes d'entre vous, certes. C'était une série télévisée, sous forme de dessins animés. Pas le genre Goldorak, les Maîtres de l'Univers ou autres... Non, un truc un peu plus marrant. Les héros : Barney, sa femme Wilma, son pote Fred. Pour la circonstance, ils vivent avec nous : TV, Home Sweet Home, sorties... D'ailleurs, Barney aimerait bien aller au bowling avec Fred. OK, dit Wilma, tu iras si tu repeins les murs du living en gardant Pebbles. Ah, elle est mignonne Pebbles, mais côté âneries, elle n'est pas la dernière à en faire ! Laissez trainer un pot de peinture à côté d'elle et vous verrez !

Pour peindre, Barney dispose d'une échelle, d'un pot de peinture et... d'un écureuil, la queue de ce dernier servant de pinceau ce qui ne lui plaît guère. Quant à Pebbles, si elle restait sucer son pouce dans son parc, tout irait bien mais elle est plutôt turbulente ! Barney n'a qu'une hantise : finir avant le retour de Wilma, sinon pas de bowling !

Au bowling, il retrouvera Fred dans un match amical mais non moins important. L'ennui c'est que, à son retour, Pebbles a disparu et il faudra la retrouver. Pourrez-vous aider Barney dans toutes ces tâches ?

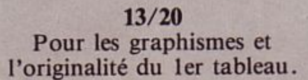
Testé sur ST





Fiche technique

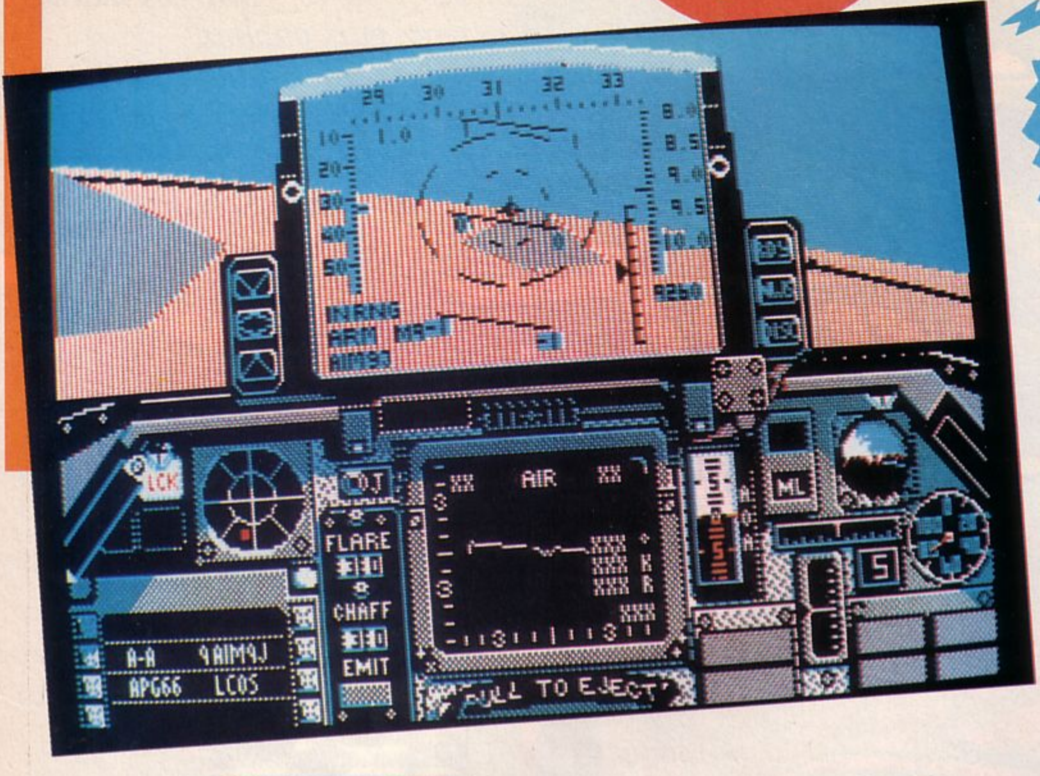
Voilà un jeu un peu différent de ceux que l'on voit actuellement. Pour la première partie, la séance de peinture, il faudra au joueur beaucoup de logique et une certaine rapidité pour parvenir au bout du tableau. Le bowling est plus classique et on peut agir sur la position de départ, la force et la direction du tir. Cette épreuve est plus monotone que la première. Le 3e tableau, nous ne l'avons pas vu car il faut impérativement enchaîner les 2 premiers avec succès pour y parvenir.
Le jeu se commande au clavier ou au joystick. Graphismes, musique et animations sont très bons. On croirait voir le dessin animé. Nous avons voulu tester le jeu sur Atari et Amiga. Sur les 2 machines, nous avons rencontré le même problème, certainement lié aux protections : il est très difficile de charger correctement le logiciel et il faut s'y prendre à plusieurs reprises, ce qui est inadmissible. Un jeu sympa, surtout pour le premier tableau, mais pour lequel l'intérêt risque de s'émousser assez rapidement.


13/20
Pour les graphismes et l'originalité du 1er tableau.





Fire & Forget
Le futur est entre vos mains,
tirez puis oubliez,
ne regardez jamais derrière
vous n'en auriez pas le temps.
Vous êtes
notre dernière chance...
version
Atari ST
version
PS, PC,
XT, AT
version
Amiga
TOP SECRET
Bientôt pour
Amstrad CPC
K7 et disquette
CORNOLE
TITUS
28 ter, Avenue de Versailles
93220 GAGNY
☎ (1) 43.32.10.92



SUR LE VIF

N.F. : Encore un simulateur de vol !
L.L. : Ouais, mais regarde la tronche de Denis...
D.B. : Normal, mon F16 avance aussi vite qu'un ULM !



FALCON

Spectrum Holobyte
Simulation de vol

Piloter un F16 Fighting Falcon : le rêve ! Mach 2 du bout des doigts, avec les commandes électriques, le célèbre "fly-by-wire" qui laisse aux ordinateurs de bord le soin d'interpréter... et de filtrer les réactions et ordres du pilote. Plus de transmission hydraulique vers les commandes : les informations numériques donnent un pilotage plus fin et les réactions de l'appareil sont pratiquement immédiates.

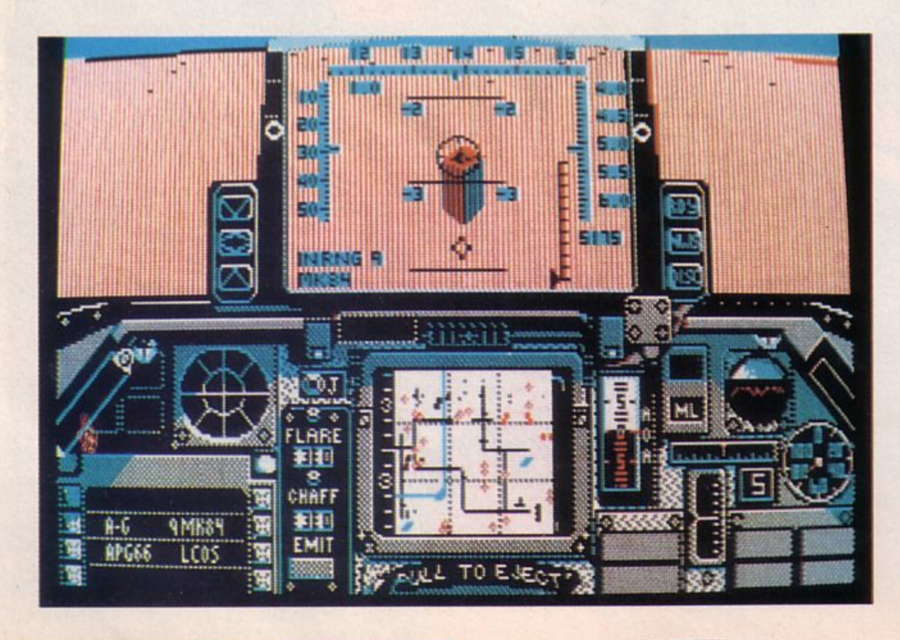
Le F16 est un chasseur multirôle, excellant à la fois dans le combat tournoyant et dans l'attaque au sol. Il est doté d'un système d'armes très complet mais aussi simple à manipuler. Le pilote concentre ainsi toute son attention sur sa mission. Les informations de tir, de navigation et de pilotage apparaissent sur le viseur "tête haute" (H.U.D.) : un inestimable progrès, surtout lors du combat aérien.

Hélas ! Le rêve, s'il ne devient pas cauchemar car le logiciel a quand même des qualités, nous apporte rapidement une immense déception : notre F16 est bridé ! Au lieu du réacteur Pratt et Whitney, les programmeurs lui ont mis un moteur à hélice... sans turbo. Lent, très lent, ce pauvre Falcon évolue à la vitesse d'un Rallye d'aéro-club. Dommage !

Dommage, parce que tous les éléments étaient réunis pour faire de cette simulation une réussite. D'abord le manuel qui est très complet et donne une foule de détails sur les techniques de vol et les systèmes du F16. Ensuite, pour l'aspect jeu qui apporte un attrait supplémentaire à la simulation : le pilote choisit ses missions et... reçoit ses lettres de noblesse en fonction des résultats obtenus. Plus son grade est élevé, plus les missions sont difficiles, les risques élevés et les fautes lourdement sanctionnées. Enfin, la simulation du système d'armes est très bien réalisée et la représentation interne du cockpit assez réussie. Le pilote devra apprendre à utiliser son armement en fonction des missions. Il découvrira les techniques de bombardement, de tir missiles et rencontrera, en combat air-air, des Mig 21 peu enclins à se laisser abattre.

De par son réalisme dans l'utilisation du système d'armes, le logiciel demande une phase d'apprentissage assez longue, mais les exemples sont soigneusement décrits et abondamment illustrés dans le manuel.

La zone d'évolution tient dans un carré partagé en 9 surfaces égales. Une carte, simplifiée à l'écran mais détaillée sur le papier, permet de s'y retrouver. Y figurent les routes, collines, immeubles, lacs et rivières, aéroports, etc. Des zones sont réservées à l'entraînement (tir air-sol par exemple), d'autres sont en territoire ennemi. Hélas, pour arriver jusqu'à ce terri-



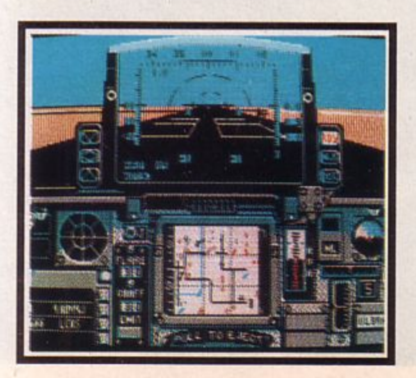
toire ennemi et apercevoir ainsi la silhouette de son premier Mig, le joueur-pilote devra être patient et aura tout le temps de boire son café pendant la "navigation". Les détails au sol n'étant pas extrêmement nombreux, le voyage devient vite monotone. Enfin, l'approche aux instruments sur la base et l'atterrissage ne sont pas exaltants, toujours à cause de la lenteur de l'animation. En fait, ce seul défaut... mais de taille, suffit à faire passer au second plan les nombreux atouts de la simulation. Après avoir découvert les techniques d'attaque et de combat, on se lasse vite de Falcon et on se prend à rêver (encore ?) d'une version exploitant le même réalisme mais motorisée comme il se doit. Peut-être sur ST ou Amiga ?●

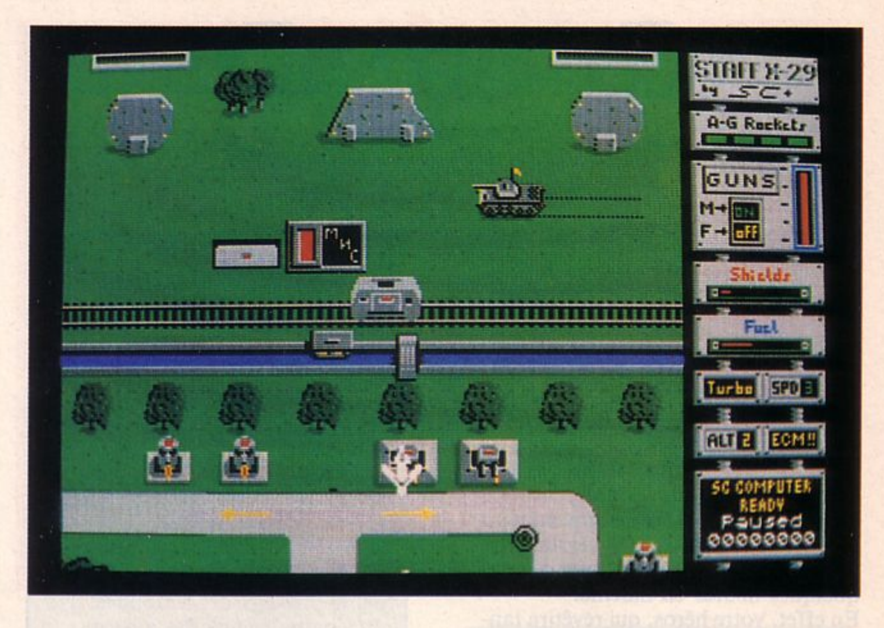
Testé sur PC

Fiche technique

Le mode CGA des PC n'est pas fait pour aider les concepteurs de jeux. Ici, les programmeurs s'en sont bien sortis et les graphismes sont corrects. Pour ceux qui ne lisent que les fiches techniques, nous répéterons que, à elle seule, l'animation gâche tout le plaisir que l'on pourrait éprouver avec Falcon.
L'avion se pilote au joystick ou au clavier. Les commandes, sur ce dernier, sont très nombreuses et un aide-mémoire cartonné complète l'excellent manuel (en anglais) qui accompagne le logiciel.
L'intérêt du logiciel était évident grâce au réalisme de la simulation des systèmes, doublé d'une partie jeu. Hélas, l'animation fout tout par terre ! (Lamentable pour un avion !)

12/20
A cause de la mauvaise animation, sinon... on aurait mis 15 ou 16 !





STAFF

Ere International
Arcade

Voilà un jeu qu'il est bien... à publier en listing dans une revue, peut-être, ou à implanter sur un Oric ou sur un Atari 8 bits mais pas sur ST, messieurs ! Que vous arrive-t-il ? Après de l'excellent comme Captain Blood, du bon comme Spidertronic, Staff dénote avec le reste de la production de Ere International.
Le jeu est en 2 parties : dans la première, on décolle à bord du X29 et on survole l'URSS (pourquoi pas ?). Il faut tirer sur des éléments du décor (pas trop mal fait, lui) afin de découvrir les 6 lettres d'un code. Pour quoi faire ? Pour récupérer les ROM de l'Atari au cœur d'une base soviétique ! Faire ça aux communistes en pleine période électorale... Et pourquoi qu'y z'auraient volé les ROM les soviétiques ? Bon, après tout faut bien un scénario !

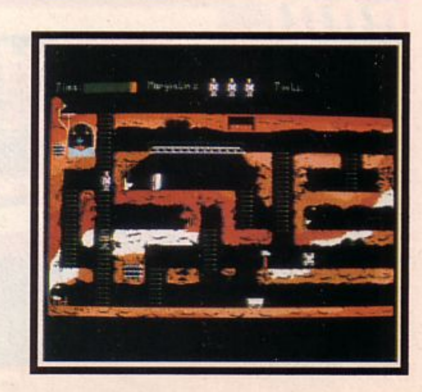
La seconde partie est la plus mauvaise : Margoulin, c'est son nom. Il faut, en évitant des robots et autres pièges, rassembler des outils qui seront indispensables à la récupération des ROM.
Un petit jeu sans beaucoup d'intérêt.

Testé sur ATARI ST

Fiche technique

Une impression : 2 jeux différents réunis dans un même emballage. Me trompé-je ? Les graphismes et animations sont corrects mais pas à la hauteur d'un ST : c'est là que ça pèche ! Quelques sons et musiques digitalisés, ajoutés à l'ensemble, ne suffisent pas à faire de Staff un jeu inoubliable. Allez, pour cette fois on vous pardonne mais SVP, chers programmeurs d'Ere, ne recommencez pas !

9/20
En dessous des possibilités du ST



ROCKFORD

Melbourne House
Arcade

Traverser des cavernes remplies de statuettes d'or et de monstres en tout genre, retrouver la sortie et pénétrer dans une grotte encore plus dangereuse : c'est le but de Rockford. Mais cela ne vous rappelle-t-il pas par hasard un autre jeu ? Boulderdash bien sûr...

Pendant les quelques mois qui ont séparé la sortie de Boulderdash de celle de Rockford, le jeu a beaucoup évolué, c'est pourquoi la version que nous venons de tester nous a tenu quelques heures en haleine.

En effet, votre héros, qui revêtira tantôt la panoplie d'un archéologue, tantôt celle d'un médecin ou bien celle d'un cuisinier, devra affronter les pires dangers dans un temps très limité. Dans chaque monde (5 au total), il pourra progresser dans plusieurs niveaux, de difficulté croissante. Aussi, l'intérêt d'un tel jeu n'est pas prêt à décroître.

De plus, la présentation de chaque monde est un joli tableau plein d'animations. A la fin d'un niveau, ou lorsque votre héros succombe, apparaît alors un sprite plus grand, vous montrant sa joie ou son désespoir. Boulderdash a ainsi subi une mutation très intéressante en passant sur ST, alors avis aux amateurs...

Testé sur ST

Fiche technique

Rockford est un jeu d'arcade d'un bon cru, rapide, coloré, drôle, pas facile, bref tout ce qu'il faut pour vous garder des heures entières devant votre micro. Nous, on a aimé, bien que le son ne soit pas génial et que le scrolling soit un peu trop saccadé donc un peu fatigant.

En outre, l'intérêt est quintuplé par la présence des 5 mondes, très différents les uns des autres.

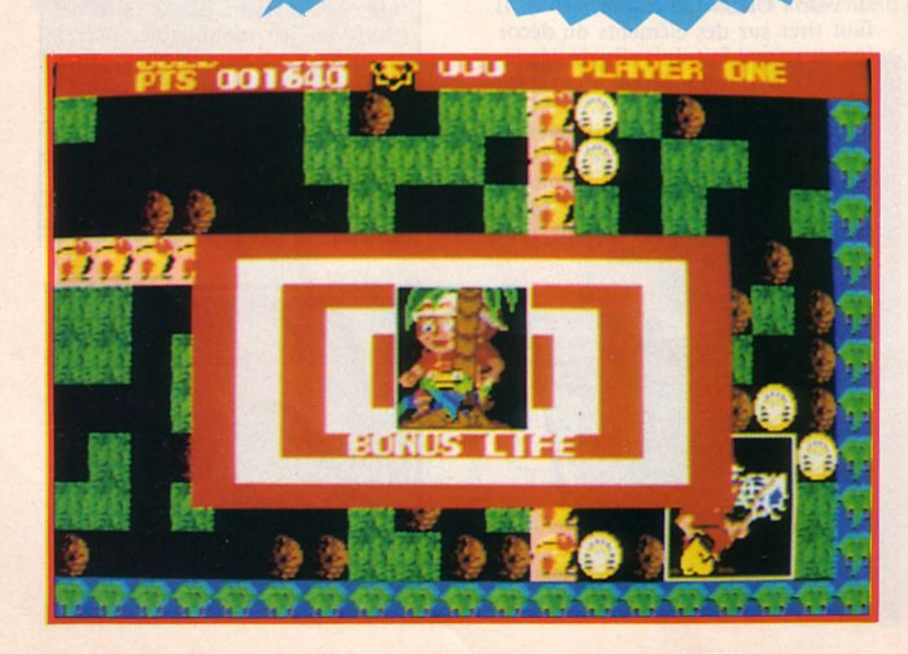
14/20
C'est un peu mieux que Boulderdash.

SUR LE VIF

DB : C'est quoi les trucs jaunes, des rondelles de citron ?

CV : Pff ! T'es même pas cap' de faire la différence entre des agrumes et des statuettes en or !...

O.S. : N'empêche que dans l'autre monde, y'avait bien des pommes, des oranges et des pizzas...



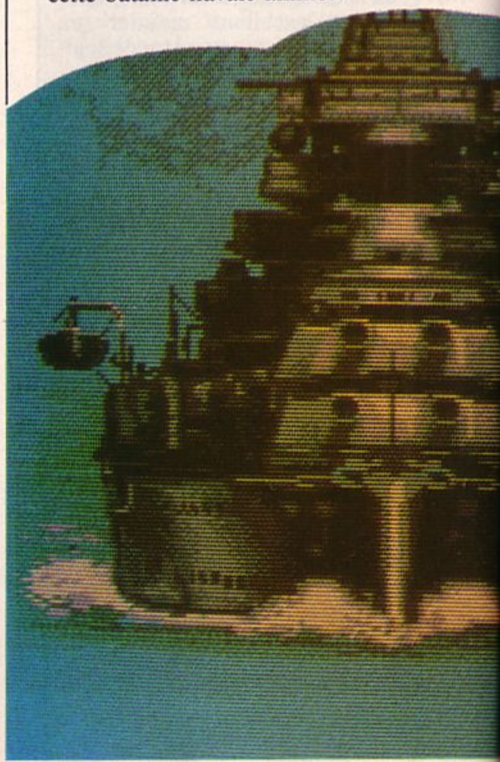


BATTLE SHIPS

Elite
Bataille navale

Prenez deux feuilles à petits carreaux format 21x29.7, tracez-y un tableau de 20 sur 20 et, pendant le cours de maths, mettez-vous dans la peau d'un amiral des forces navales de votre pays. Vous avez compris : vous allez jouer à la bataille navale. Même si ça n'est pas très intellectuel, l faut bien avouer que c'est plus sympa que les fonctions affines...

Et puis ça peut vous servir... Si, si, car lorsque vous rentrerez chez vous ce soir et que vous brancherez votre micro, vous serez imbattable pour cette bataille navale animée.



En effet, Battle Ships n'est que la version micro du célèbre jeu sur papier. Alors quel intérêt ? Celui de voir l'action se dérouler tiens ! C'est quand même plus chouette de voir le destroyer ennemi prendre l'eau que d'entendre : "B6...-Coulé".●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Jouer seul contre l'ordinateur ou bien contre un ou plusieurs copains, c'est ce que vous propose Battle Ships. Les règles du jeu sont simples et ne font appel qu'à un tantinet de logique. Donc rien de bien fatigant dans ce logiciel. Dès que vous avez positionné vos bateaux et choisi les directions de tir, vous n'avez plus qu'à attendre que ça se passe : votre navire tirera sur les cibles désignées. Avec un peu de chance et un minimum de stratégie, vous parviendrez à dégommer les vaisseaux ennemis.
L'animation des tirs est bien réalisée et accompagnée de passage d'avions. Les bruitages sont super, les couleurs très pastel : c'est joli, mais cela vaut-il vraiment la peine de vider sa tirelire pour un tel jeu ?

13/20
Pas très original
mais bien réalisé.





PooL

Mastertronic
Simulation billard

Pour vous qui êtes seul et ne pouvez pas jouer au billard américain, votre micro va devenir un excellent partenaire. Les règles en sont très simples : au début du jeu apparaît un triangle constitué de 15 boules. Parmi elles, 7 rayées, 7 à pois et une noire. En face du sommet du triangle est posée la boule blanche. C'est elle qui percutera les autres. Comment jouer ? Il suffit de faire disparaître les boules dans l'une des 6 poches situées sur le pourtour du tapis. Mais attention, il ne s'agit pas de jouer n'importe quelle boule. La noire, par exemple ne sera mise en jeu qu'à la fin lorsque toutes les boules d'un type (rayé ou à pois) auront disparues. Si par hasard, vous faites disparaître cette boule noire trop tôt, alors vous avez perdu.
Le billard n'est pas un jeu de hasard, mais au contraire, un jeu de réflexion, de calcul. Il faut bien imaginer le chemin que fera la boule ; ainsi, le positionnement, l'intensité du tir seront des facteurs très importants pour la réussite du coup.

Testé sur ST

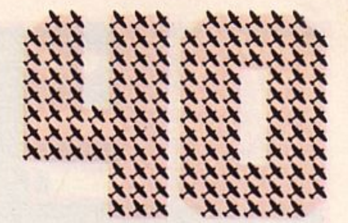
Fiche technique

Même si le billard américain présente moins d'intérêt que le billard français, il est toutefois très intéressant d'y jouer sur micro. Moins encombrante que la version en bois, celle-ci présente l'avantage d'y jouer seul. Dans ce cas, vous allez devoir rencontrer un adversaire de choix : votre micro.
Mais ce n'est pas tout... Vous pourrez remplacer le micro par un vrai joueur en chair et en os...
Côté réalisation, une seule constatation : c'est du beau travail.
En effet, les bruits de choc des boules sont distincts, une voix vous informe lorsque l'un des joueurs a réalisé une faute, les boules se déplacent très correctement. En outre, vous pouvez régler votre tir à l'aide de 6 témoins indiquant sa force, sa vitesse et sa direction.

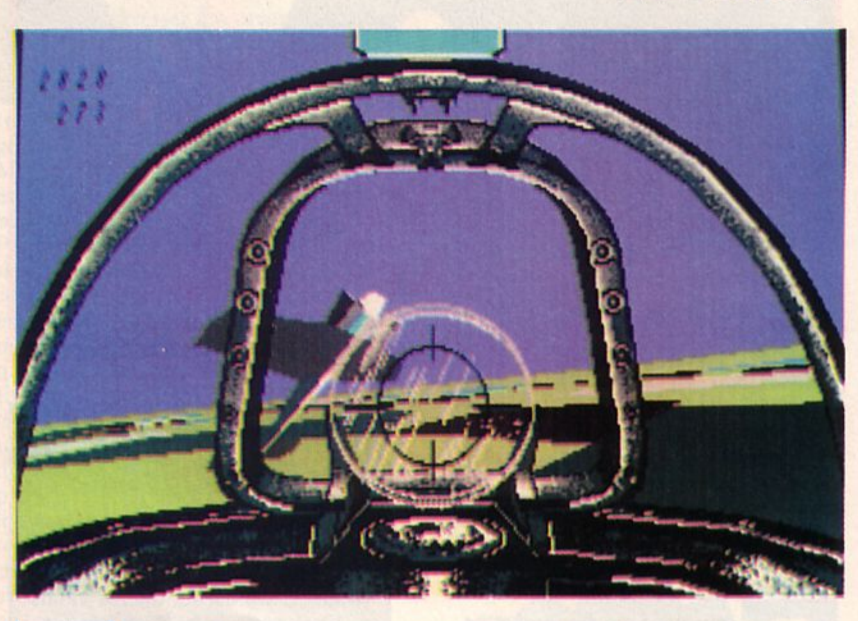
14/20
Une bonne réalisation.



Spitfire 40

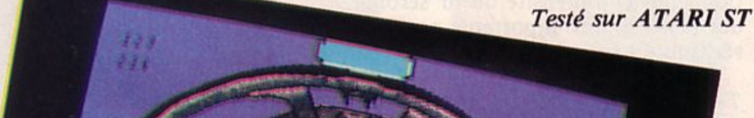


Mirrorsoft
Simulation de vol



C'est l'été. Un été pas comme les autres... Sur le parking du terrain de Biggin Hill, au sud de Londres, Mackensie, bottes de cuir sans chapeau melon (mais avec un casque de vol), monte dans son Spitfire MK II. Il se débarrasserait bien de son parachute s'il le pouvait ! Aligné sur la piste 33, il met les gaz et décolle pour un vol d'entraînement à destination de Maidstone, Hawkins et retour par Denting. Son ordre de mission lui précise de ne pas dépasser 1 000 pieds sol. A la vitesse de 270 mph, le paysage défile sous ses ailes : villages paisibles avec leurs églises, granges, moulins à vent. Et pourtant, ce n'est pas un vol touristique ! On est en 1940... Son vol d'hier était un exercice de combat aérien. Les adversaires, un Heinkel HE 111 et un Junkers JU 87 pris à l'ennemi et utilisés pour les besoins de la cause par des instructeurs britanniques. Mackensie a ainsi découvert les principes du combat aérien : ne jamais se trouver devant son adversaire ! Le Spit est un avion merveilleux pour ce genre de combat : sa puissance lui permet d'effectuer des boucles et des renversements qui tirent son pilote de bien des mauvais pas... En pensant à tout cela, Mackensie prépare son approche sur Maidstone. Vitesse réduite à 140 mph, train et volets sortis : la piste brille sous le soleil. A 90 mph les roues du Spit effleurent le béton. Aussitôt, Mackensie remet les gaz vers sa prochaine destination, Hawkins, près de la côte sud-est où il ira déjeuner au mess avant d'envisager son retour. Son carnet de vol arrive à 500 heures et dans un mois, il sera affecté à une unité opérationnelle ; face à lui, il y aura peut-être des jeunes pilotes allemands de son âge mais la guerre, c'est la guerre !●

*Testé sur **ATARI ST***





Fiche technique

Mirrorsoft a adapté sur Atari ST Spitfire 40, né il y a plus de 3 ans sur Amstrad CPC. Le logiciel y a beaucoup gagné côté graphismes et animations. Par contre, le son est toujours aussi médiocre ! Au sol, on trouve maintenant, de nombreux repères en 3D, surfaces colorées. La simulation peut gagner en vitesse si l'on décide de supprimer certains détails, au moyen des touches de fonction. On survolera des bâtiments de ferme, des villages, des moulins : le sud de l'Angleterre est bien accueillant ! La planche de bord est très détaillée et l'on "baisse la tête" au moyen d'une touche pour regarder les instruments. Vitesse et altitude peuvent être rappelées à la demande sur la partie supérieure du pare-brise. Pas réaliste mais efficace en approche !
Spitfire 40 est un jeu ou une simulation. En jeu, on est opposé à des avions ennemis en combat aérien. En simulation, on vole pour entraînement ou en combat. Gérant plus de détails, la simulation est plus lente que le jeu. Nous avons relevé quelques petits bugs regrettables mais pas vraiment gênants. Ainsi, l'aiguille du compte-tours à tendance à disparaître, tout simplement !
Le pilote pourra sauvegarder sa progression, inscrite sur le carnet de vol. Là encore, on admirera le



souci du détail dans les graphismes. Même la main qui tourne les pages n'a pas été oubliée...
Spitfire 40, malgré son âge, reste une bonne simulation de vol et de combat aérien et l'adaptation sur ST n'a pas été bâclée.

15/20
D'assez bons graphismes et une animation correcte.

ST AMIGA SEGA

CONTACT'EURE

52, rue d'Harrouard
BP 937, 27009 EVREUX Cedex

Tél. 32.31.38.66

UTILITAIRES ST-AMIGA

	ST	AMIGA
1 St Word Plus	995 F /	F
3D Developers Kit	261 F /	F
4 Op de Luxe FBDI	967 F /	F
A.P.L.	1528 F /	F
Advanced Art Studio	215 F /	F
Aegis Animator	590 F /	904 F
Aegis Draw Plus	F /	1679 F
Aegis Draw	F /	763 F
Aegis Images	F /	266 F
Aegis Impact	F /	765 F
Alternative	221 F /	F
Amiga Pascal	F /	669 F
Amigatel + Càble A1000	F /	992 F
Amigatel + Càble A500/200	F /	992 F
Architect Design	261 F /	F
Art Director	484 F /	F
Art Gallery II	F /	236 F
Art Gallery I	F /	236 F
Art Scribe	239 F /	F
Astracom AC1000 Modem	3700 F /	F
Atacompte	136 F /	F
Atafax	144 F /	F
Atari Real Time Clock	382 F /	F
Aztec Manx C Commercial	F /	3937 F
Basic	F /	1824 F
Becker Text	671 F /	F
Bureautique et Performance	1665 F /	F
Butcher 2.0	F /	314 F
C.O.L.R.	251 F /	F
Cad-3D2 Cybermate	782 F /	F
Cad-3D	380 F /	F
Calcomat Plus	671 F /	F
Calcomat II	797 F /	F
Calcomat	350 F /	F
Calendar	168 F /	F
Cambridge Lisp	1441 F /	1108 F
Compilateur G.F.A. Basic	263 F /	F
Compta Memsoft 1040 (F)	1599 F /	F
Cornerman	253 F /	F
Création musicale	1000 F /	F
Creator C Lab	2686 F /	F
Cyber Control	785 F /	F
CZ Android	878 F /	F
Datamat	350 F /	F
DB Calc	462 F /	F
DBMan	1128 F /	F
De 50	1462 F /	F
Degas Elite	280 F /	F
Delux Midi	F /	493 F
Delux Music Construction Set	F /	734 F
Delux Music Construction 2.0	F /	678 F
Delux Paint II	F /	736 F
Delux Paint I	F /	617 F
Delux Vidéo 1.2	F /	788 F
Developper GFA	297 F /	F
DFT	229 F /	F
Digipaint	F /	520 F
Digiwiew II	F /	2356 F
Digiview I	F /	2859 F
Discovery W/Spell	F /	338 F
Disk-2-Disk	F /	467 F
Dos-2-Dos	F /	467 F
DTR Copyist Partition AT	2085 F /	F
DRT Edit Lib Matrix 6	1116 F /	F
DX Heaven	967 F /	F
Dynamic Cad	F /	4632 F
Easy Calc	479 F /	F
Easy Draw II	664 F /	F
Easy Draw I	571 F /	F
Easy Record	168 F /	F
Easyl 1000	F /	4676 F
Easyl 500	F /	4593 F
ECPL	960 F /	F
Emulator PC Ditto	785 F /	F
Evolution Complet	1319 F /	F
Evolution Sunset	725 F /	F
Expert 250	1220 F /	F
EZ Track	161 F /	F
Facc Floppy Accel	F /	297 F
Facturation Memsoft 1040 (F)	1599 F /	F
Film Director	590 F /	F
Flash	302 F /	F
Flip Side	168 F /	F
Fractal Gen	198 F /	F
Futur Design	261 F /	F
GCG PSE 900	2104 F /	F
Gender Changer	F /	316 F
Genlock 1000	F /	5006 F
Genlock 500	F /	5006 F
GFA Artiste	443 F /	F
GFA Basic	385 F /	F
GFA Draft	875 F /	F
GFA Jumbo Pack	583 F /	F
GFA Objet	353 F /	F
GFA Vector	312 F /	F
GI Sound Editor	289 F /	F
GO 64 Emulator	F /	714 F
GO 64 A1000 Càble	F /	255 F
Graphic Toolbox	671 F /	F
Graphisme en GFA	346 F /	F
GST C	605 F /	F
GST Editor	300 F /	F
Haba Com	314 F /	F
Haba Dex	350 F /	F
Haba Merge	321 F /	F
Haba View	533 F /	F
Haba Writer II	680 F /	F
Haba Writer I	690 F /	F
Hippo Art	253 F /	F
Hippo Computer Almana	221 F /	F
Hippo Concept	559 F /	F
Hippo Disk Utilities	236 F /	F
Hippo Eprom Burner	1564 F /	F
Hippo Pixel	185 F /	F
Hippo Ràm Disk	168 F /	F
Hippo St Sound Digitizer	1293 F /	F
Hippo Vision Video	1955 F /	F
Hippo World	253 F /	F
Human Design	261 F /	F
Images	F /	822 F
Impact	F /	1188 F
Imprint Interfaces	F /	9248 F
Instant Music Rock & Roll	F /	249 F
Instant Music	F /	297 F
Introduction to St Logo	168 F /	F
K Graph II	438 F /	F
K Graph I	287 F /	F
K Minstrel	245 F /	F
K Ram	277 F /	F
K Ressource	345 F /	F
K Seka	F /	690 F
K Spread II	593 F /	F
K Switch	258 F /	F
KSC Midi Sequencer	2019 F /	F
Kissed	253 F /	F
Lands	224 F /	F
Lattice C	911 F /	1698 F
Lattice C + Lattice Text UT	F /	1278 F
Lazerscript	F /	382 F
Logistix	F /	1183 F
LDW Compiler	459 F /	F
M Disc	110 F /	F
Mac Emulator + Rom	1700 F /	F
Mac Emulator	1470 F /	F
Macro Assembleur	529 F /	739 F
Make Utility	423 F /	F
Maxiplan	F /	1196 F
Maxiplan 500	F /	1266 F
Maxiplan Plus	F /	1691 F
MC Base 1040 Memsoft	1683 F /	F
MCC Pascal	833 F /	950 F
Menu +	491 F /	F
Micro C Shell	375 F /	F
Microtime Clock Card	363 F /	F
Midi Interface	F /	583 F
Mighty Mail	219 F /	F
Modula II	1208 F /	1065 F
MRS	637 F /	F
MS Dos Emulator	581 F /	F
Music Studio	260 F /	F
Navigation assistée Pvend	4599 F /	F
Navigation assistée Noirmout	4599 F /	F
Navigation assistée Marseill	4599 F /	F
Navigation assistée Corse	4599 F /	F
Navigation assistée Hyère	4599 F /	F
New Technology Coloring B	F /	154 F
Page Flipper	F /	404 F
Page Setter	F /	1183 F
Page Setter (F)	F /	1479 F
Paintworks	289 F /	F
Paye Memsoft 1040 (F)	1599 F /	F
Personal Pascal Version I	714 F /	F
Phasar	714 F /	850 F
Platine	1120 F /	F
Plotters and Printers	217 F /	F
Plus Paint	325 F /	F
Print Master Plus	329 F /	394 F
Pro 24	2490 F /	F
Pro Digitiser	3746 F /	F
Pro Sound Designer	556 F /	F
Pro Studio	F /	1774 F
Pro Sprite	384 F /	F
Profimat	443 F /	F
Prowrite	F /	1062 F
Publisher	F /	1577 F
Publishing Partner	1183 F /	F
Publishing Partner (F)	1490 F /	F
Quantum Paint Box	221 F /	F
Quick Mind	331 F /	F
Real Color Option	576 F /	F
Realtime Clock	528 F /	F
Realtizer	1611 F /	F
Rom pour Mac Emulator	229 F /	F
Scribble	F /	600 F
Sculpt 3-D	F /	850 F
Shell	253 F /	459 F
Soft Synth	3898 F /	F
Softspool	151 F /	F
Solution Bureautique pers	531 F /	F
Solution	1990 F /	F
Sonix	F /	646 F
Sound Sampler	793 F /	F
Sound Sampler 1000	F /	841 F
Sprite Construction	236 F /	F
St Replay	750 F /	F
Star Struck	251 F /	F
Stereo Tek Glasses	1734 F /	F
Stos Basic	664 F /	F
Studio 24	1230 F /	F
Super Base	845 F /	845 F
Super Conducteur	523 F /	F
Super Directory	314 F /	F
TV Text	F /	788 F
Textomat	350 F /	F
The Surgeon	F /	425 F
Thunder	328 F /	F
Tool Kit	287 F /	370 F
Trimbase	712 F /	F
Trucs et Astuces en GFA	266 F /	F
True Basic Devel. Tool Kit	F /	394 F
True Basic Developpers	F /	334 F
Tune Up	236 F /	F
Twin Pack	168 F /	F
V.I.P. Professional	1490 F /	1626 F
Videoscape	F /	1871 F
Video Titler	F /	1275 F
Video Prodigitizer 87	2748 F /	F
Viza Write	F /	1298 F
X Alyser (C lab)	2029 F /	F
X-Cad Designer	F /	3060 F
ZZ-2 D	4612 F /	F
ZZ-Rought	506 F /	F

KONIX SPEEDKING 115 F

JEUX ST-AMIGA

	ST	AMIGA
221 B Baker Street	185 F /	F
3D Galax	155 F /	F
Addictaball	154 F /	F
Adventure Construction	F /	297 F
Airball Construction Kit	150 F /	F
Airball	195 F /	F
Aliens Strike	F /	161 F
Altair	195 F /	F
Alternate Reality	205 F /	F
Annals of Rome	198 F /	F
Arazok's Tomb	F /	338 F
Archon II	F /	297 F
Arena	215 F /	272 F
Arkanoid	120 F /	F
Artic Fox	195 F /	210 F
Asterix chez Rahazades	210 F /	F
Auto Duel	225 F /	242 F
Backlash	185 F /	210 F
Balance of Power	247 F /	295 F
Ballyhod	326 F /	F
Barbarian (Palace Software)	125 F /	F
Barbarian (Psygnosis)	195 F /	229 F
Bards Tale	220 F /	238 F
Bill Palmer	202 F /	F
Black Cauldron	278 F /	314 F
Blue Berry	215 F /	F
Blue War 3	206 F /	F
Boulderdash Construction	182 F /	F
Brainstorm	F /	112 F
Brataccas	290 F /	338 F
Bridge 4.0	226 F /	F
Bridge 5.0	279 F /	F
Bridge Player 2000	198 F /	F
Bubble Bobble	175 F /	F
Bubble Gost	165 F /	F
Casque des Forgerons	198 F /	F
Catch 23	225 F /	F
Challenger	F /	93 F
Championship Baseball	200 F /	F
Championship Golf	F /	241 F
Chess	178 F /	F
Chess Master 2000	267 F /	190 F
Chimera	212 F /	F
Chopper X	146 F /	F
Clever & Smart	221 F /	F
Colonial Conquest	275 F /	F
Crafton et Xunx	225 F /	F
Crazy Cars	225 F /	245 F
Cristal Castle	227 F /	F
Cruncher Factory	227 F /	93 F
Dame Scanner	151 F /	F
Dames 3D	159 F /	F
Dark Castle	260 F /	263 F
Deadline	222 F /	F
Deathstrike	161 F /	F
Deep Space	227 F /	287 F
Defender of the Crown	245 F /	315 F
Déjà Vu	285 F /	345 F
Démolition	F /	90 F
Démoniac	199 F /	F
Diabolo	159 F /	145 F
Donald Duck's Playground	151 F /	F
DR Fruit	F /	93 F
Dungeon Master	256 F /	F
Earl Weaver Baseball	F /	280 F
Eco	195 F /	F
Eden Blues	169 F /	F
Erebus	178 F /	F
Extravaganza	113 F /	F
F-15 Strike Eagle	192 F /	F
Faery Tale Adventure	F /	377 F
Faial	225 F /	F
Famous Course V.2	F /	168 F
Feud	F /	110 F
Find Strip	F /	93 F
Fire Power	F /	245 F
Flight Simulator II Color	340 F /	335 F
Formula One Grand Prix	173 F /	F
Frostbyte	166 F /	F
Galileo	F /	510 F
Garrison	F /	275 F
Gato	243 F /	266 F
Gauntlet I	165 F /	F
Gettysburg	333 F /	F
Golden Path	175 F /	F
Goldrunner	185 F /	215 F
Grand Slam Tennis	F /	335 F
Grid Start	F /	127 F
Guild of Thieves	185 F /	189 F
Hades Nebula	198 F /	F
Halley Project	F /	368 F
Harball	251 F /	F
Harrier Strike Mission	379 F /	F
Hippo Jokes and Quote	221 F /	F
Hippobackgammon	185 F /	F
H.M.S. Cobra	251 F /	F
Hollywood Hijink	F /	316 F
Hollywood Poker	159 F /	F
Hot and Cool Jazz	F /	256 F
Impact	140 F /	140 F
Indiana Jones	165 F /	F
Indoor Sports	F /	275 F
Isanity Fight	F /	225 F
International Karaté	197 F /	F
Into the Eagles Nest	198 F /	F
Iznogoud	242 F /	F
Jinxter	225 F /	275 F
Jump Jet	142 F /	F
Jupiter Probe	151 F /	F
Kampfgruppe	F /	333 F
Karaté	F /	187 F
Karaté Kid II	127 F /	225 F
Karting Grand Prix	93 F /	F
King's Quest III	295 F /	F
King's Quest I	340 F /	304 F
King of Chicago	F /	326 F
Knight Orc	175 F /	175 F
Kwaimodo	F /	112 F
La Guerre des Etoiles	175 F /	F
La Mascotte Lucky Lucke	195 F /	F
Lands of Havoc	168 F /	F
Las Vegas	98 F /	F
Le Nécromancien	179 F /	F
Leaderboard	172 F /	215 F
Leaderboard Tournament	129 F /	F
Leather Goddness of Phobo	F /	331 F
Leisure Suit Larry	221 F /	212 F
Leviathan	142 F /	F
Little Computer People	280 F /	F
Livingstone	161 F /	F
Macadam Bumper	225 F /	F
Major Motion	163 F /	F
Manoir Morteville	175 F /	F
Marble Madness	185 F /	195 F
Marche à l'Ombre	165 F /	F
Masque +	233 F /	F
Mercenary	192 F /	F
Métro Cross	229 F /	F
Mewilow	225 F /	F
Microleague Wrestling	221 F /	F
Mindshadow	219 F /	217 F
Missing on Droid	113 F /	F
Mission en Rafale	225 F /	F
Moebius	225 F /	245 F
Moon Shuttle	280 F /	F
Mouse Trap	146 F /	139 F
Mudpies	168 F /	F
Nine Princes in Amber	433 F /	F
Ninja	99 F /	99 F
Ogre	265 F /	215 F
Out Cast	146 F /	F
Passager du Vent I	265 F /	F
Pawn	185 F /	224 F
Phanlanx	F /	93 F
Phantasie III	235 F /	277 F
Phantasie II	235 F /	F
Phantasie I	268 F /	277 F
Phonix	225 F /	F
Pinball Wizard	265 F /	F
Picates of the Barbary Coast	146 F /	F
Plutos	147 F /	145 F
Prohibition	207 F /	F
Pronostic	241 F /	F
Q Ball	185 F /	F
Quest	212 F /	F
Quintet	F /	270 F
Rampage	142 F /	F
Ranarama	129 F /	F
Red Alert	200 F /	F
Return to Atlantis	F /	278 F
Rings of Zilfin	277 F /	F
Road Runner	170 F /	F
Roadwar 2000	217 F /	277 F
Roadwar Europa	245 F /	277 F
Rocky	F /	112 F
Rogue	F /	285 F
S.D.I.	289 F /	345 F
Sargon III	F /	334 F
Scenery Disk 11 Michigan	204 F /	204 F
Scenery Disk 7 FL NS SC	204 F /	204 F
Seastalker	145 F /	F
Sentinel	175 F /	F
Shangai	217 F /	F
Silent Service	199 F /	243 F
Simbad	F /	335 F
Skulltdigery	159 F /	F
Sky Fighter	98 F /	161 F
Skyfox	178 F /	145 F
Skyrider 1040	221 F /	F
Solomons Key	175 F /	F
Space Battle	F /	90 F
Space Ouest	266 F /	304 F
Space Ranger	F /	110 F
Sphynx	144 F /	F
Spy VS Spy	225 F /	F
Star Fleet 1	F /	338 F
Star Raiders	219 F /	F
Startrek	175 F /	F
Starglider	181 F /	227 F
Strike Force Harrier	175 F /	F
Strip Poker	F /	170 F
Subbattle	204 F /	F
Sundog	331 F /	F
Super Cycle	225 F /	F
Super Huey	190 F /	302 F
Super Sprint	140 F /	F
Super Tennis	181 F /	F
Sword of Kadash	401 F /	F
T.N.T.	170 F /	F
Tai Pan	178 F /	F
Tangle Wood	179 F /	F
Tass Times	309 F /	355 F
Temple of Ashal	F /	153 F
Terror Pods	192 F /	195 F
Test Drive	295 F /	306 F
Thai Boxing	132 F /	98 F
"The Hunt for Red October	225 F /	225 F
Thyphoon	175 F /	F
Time Bandits	127 F /	F
Tonic Tile	178 F /	F
Tracker	185 F /	F
Trailblazer	185 F /	F
Trauma	215 F /	F
Trivial Pursuit	285 F /	F
Turbo GT	180 F /	F
Ultima III	235 F /	239 F
Uninvited	F /	335 F
Ut Halleys Project	F /	387 F
Vader	F /	124 F
Vegas Craps Color ou Nono	221 F /	F
Vegas Gambler Color ou Nono	224 F /	F
Video Vegas	F /	275 F
Western Game	221 F /	221 F
Winter Games	199 F /	195 F
Wisard's Crown	235 F /	F
Wizball	192 F /	F
World Games	153 F /	195 F
Xevious	199 F /	F
Zork III	202 F /	F
Zork II	258 F /	F
Zork I	258 F /	F
Zuma Fonts Vol. III	F /	297 F
Zuma Fonts Vol. II	F /	297 F
Zuma Fonts Vol. I	F /	297 F

JEUX SEGA

Action Fighter	195 F
Astro Warrior	195 F
Alex Kid	195 F
Bank Panic	149 F
Black Belt	195 F
Choplifter	195 F
Enduro Racer	195 F
F-16 Fighter	149 F
Fantasie Zone I	195 F
Gangster Town	195 F
Ghost House	149 F
Great Golf	195 F
Missile Defense 3D	249 F
My Hero	149 F
Out Run	249 F
Pro Wrestling	195 F
Quartet	195 F
Rocky	249 F
Secret Command	195 F
Shooting Gallery	195 F
Space Harrier	249 F
Spy VS Spy	149 F
Super Tennis	149 F
Teddy Boy	149 F
The Ninja	195 F
Transboot	149 F
Wonder Boy	195 F
World Grand Prix	195 F
World Soccer	195 F
Zillion	195 F
Manettes Sega Control Stick	163 F

COMPILATIONS ST-AMIGA

	ST	AMIGA
Album Epix (Championship Wrestling, Super Cycle, Winter Games, World Games)	245 F /	F
Les Classiques Vol. 1 (Casse Brique, Pac Man, Space Invaders)	215 F /	F

EDUCATIFS ST-AMIGA

	ST	AMIGA
Au Nom de l'Ermite 5e	195 F /	F
Balade Outre-Rhin 6e-5e	294 F /	F
Balade au Pays de l'Anglais 6e	810 F /	F
Big Ben 6e-5e	294 F /	F
Créer, jouer av. Maths	212 F /	F
Découverte de la vie 6e-5e	195 F /	F
Educatif Ecole Primaire	224 F /	F
Enigme à Madrid 4e-3e	195 F /	F
Enigme à Munich 4e-3e	195 F /	F
Enigme à Oxford 4e-3e	195 F /	F
Folle lect. de Don Quichotte	246 F /	F
Fonctions numériques	229 F /	F
Français CM	215 F /	F
Géométrie	215 F /	F
Maths 2e	235 F /	F
Maths 3e	215 F /	F
Maths 5e-4e	215 F /	F
Maths 6e	215 F /	F
Objectif Europe 4e-3e	195 F /	F
Objectif France 4e-3e	195 F /	F
Objectif Monde 5e	246 F /	F
Objectif Monde 6e	231 F /	F
Traceur	215 F /	F
Visa pour Hyde Park 6e	263 F /	F

ACCESSOIRES ST-AMIGA

Boîtiers de rangements D7	
Data Case Serrure 40	94 F
Daga Case Serrure 80	142 F
Cordons	
Rallonge Joystick	72 F
Disquettes vierges Précision	
Disquettes 3 1/2 SF DD	12 F
Disquettes 3 1/2 DF DD	14 F
Housses	
Housse 520 ST	148 F
Kit Net	
Kit Net HP Data 3 1/2	251 F
Kit Net HP Data 3 1/2 Suncom	80 F
Lunettes	
Lunettes Horus - (F6)	240 F
Lunettes Pluton - (F4)	208 F
Lunettes Saturne - (F3)	208 F
Manettes de jeux	
Compétition Pro	116 F
Compétition Pro Transparent	155 F
Elite Autofire	164 F
Elite Standard	136 F
Joystick Controller	49 F
Konix Speed King	115 F
Manette Mastertronic	142 F
Micro Ace	132 F
Moonraker I	49 F
Pro Ace	108 F
Professional Autofire	172 F
Professional Srtandard	136 F
Quick Shot II	56 F
Quick Shot II +	100 F
Quick Shot II Turbo	107 F
Quick Shot 4	160 F
Quick Shot 7	112 F
Quick Shot 9	219 F
Slik Stik	65 F
Starflighter	107 F
Super Pro	99 F
Super Pro Transparent	131 F
Tac 1 +	268 F
Tac 2	108 F
Tac 3	115 F
Tac 5	124 F
Terminator	144 F
The Boss	155 F
Revues Anglaises	
Amiga World	33 F
Atari User	20 F
Amiga User	20 F
Tapis Souris	
Tapis Souris Land Cover	60 F
Tapis Souris Bleu	80 F
Tapis Souris Gris	80 F
Tapis Souris Marron	80 F
Tapis Souris Noir	80 F
Tapis Souris Prune	80 F
Tapis Souris Rouge	80 F
Tapis Souris Vert	80 F



BON DE COMMANDE

à renvoyer à CONTACT'EURE, 52, rue d'Harrouard - B.P. 937 27009 EVREUX Cedex

TITRES	PRIX
Dans tous les cas participation aux frais de port et d'emballage	+ 20 F

☐ Contre-remboursement ________ + 20 F

☐ Chèque

☐ Carte Bleue

TOTAL :

VALIDITE ____ /____ Signature :

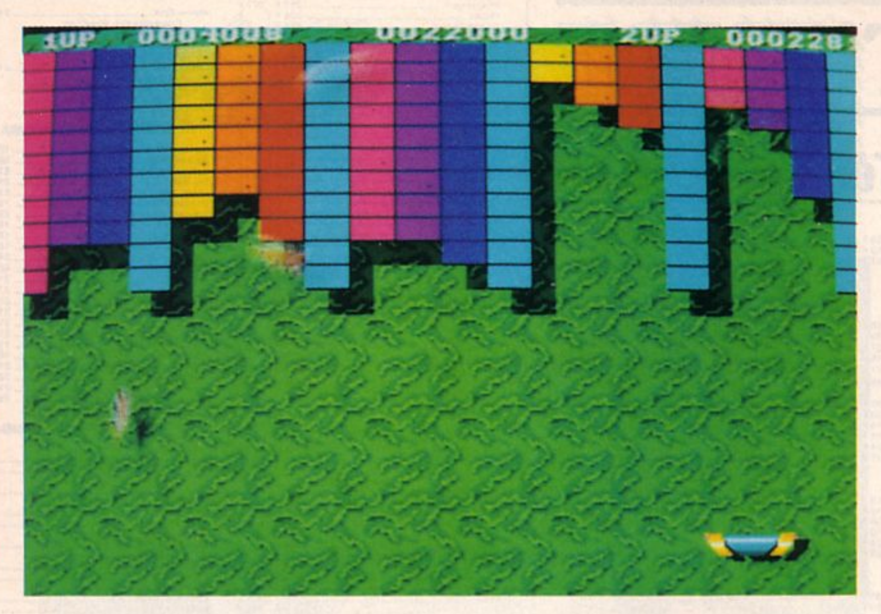
Mon appareil est : un ordinateur ☐ ATARI ST Simple Face ☐ ATARI ST Double Face ☐ AMIGA Une console ☐ SEGA

NOM, prénom : ______

ADRESSE : ______

Téléphone : ______

Code Postal : ______ Ville : ______



AMEGAS

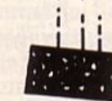
Digitek
Casse-briques

Attention, les yeux ! Si je commence comme ça, c'est que j'ai une raison. Ça pourrait être parce que ce jeu est exceptionnel mais non, c'est tout simplement parce qu'il est fatigant pour la vue. Suivre une petite balle sur un fond trop chamarré, ce n'est pas très facile... Pour le reste, faisons vite le tour des caractéristiques de Amegas, ce jeu qui, selon la notice, se voudrait être le meilleur jeu d'arcade jamais écrit pour Amiga (si, si, ils n'y vont pas de main morte chez Digitek !). Z'auraient mieux fait d'être plus explicites dans ladite notice sur l'option 2 joueurs que nous avons obtenue tout à fait par hasard.



Sans plagier Prévert (y'a pas de raton laveur), faisons l'inventaire des caractéristiques de ce énième mur de briques. On y trouve pêle-mêle des "gélules" donnant une raquette magnétique de grand format ou équipée laser, etc. Certaines briques sont indestructibles, d'autres "tuent" vos balles. Là, on peut encore trouver des briques qui se multiplient comme des lapins. Ah, j'oubliais ! Les unes ont la peau dure, et il faut les toucher une, deux ou trois fois pour les anéantir ; les autres vous donnent généreusement accès au tableau suivant. Peu d'originalité dans tout cela...

Testé sur AMIGA



Fiche technique

Des briques en couleur, l'en faut puisque c'est un casse-briques. Des fonds aux graphismes assez peu recherchés et... fatigants pour la vue. Des animations correctes, avec ombres : rien à dire, c'est bien. Des sons variés et une réponse rapide aux sollicitations de la souris blottie amoureusement dans la paume de la main du joueur. Tout y est pour faire un bon casse-briques ; tout sauf une pointe d'originalité qui aurait démarqué Amegas de ses nombreux concurrents. Au fait, si vous n'en possédez aucun, vous pouvez toujours acheter celui-ci !

13/20
Casse-briques de qualité moyenne pour Amiga.

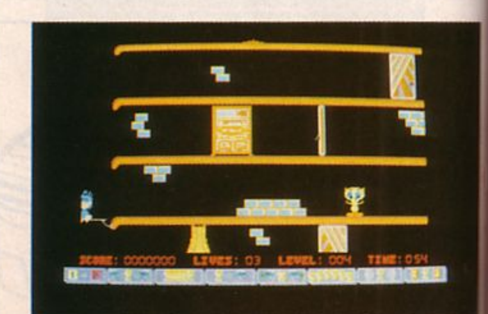
LARRIE AND THE ARDIES

Crysys Arcade/Aventure

Ils avaient pensé à tout lorsqu'ils ont entrepris le siège de la petite ville de Pondsville. Enfin, ils avaient presque pensé à tout... Car ils avaient compté sans la présence de Larrie, le super canard jaune...
C'est qu'il connaissait les lieux le Larrie... Et puis, c'était un as du trampoline... Maintenant, vous pouvez le guider à travers ces 10 paysages de la ville et l'aider à rassembler les paires d'objets nécessaires au passage dans un lieu différent. Vous explorerez alors la chambre de l'auteur (avec micro, chaîne hi-fi, bouquins, etc), la salle de sport où vous reconnaîtrez les skis, le panier de basket, une dérive et tout ce qu'il faut pour s'éclater.
Pour ce faire, un seul moyen de locomotion : les pattes de votre canard. Il pourra toutefois être aidé par la présence de trampolines lui permettant de passer d'un palier à l'autre. Le plan de la ville n'est pas bien compliqué, aussi, vous pourrez diriger Larrie où bon vous semblera.
Après avoir terminé le niveau 2 avec succès, vous pourrez, si vous le désirez, partir directement au jardin puis revenir à la cuisine.●

Testé sur AMIGA

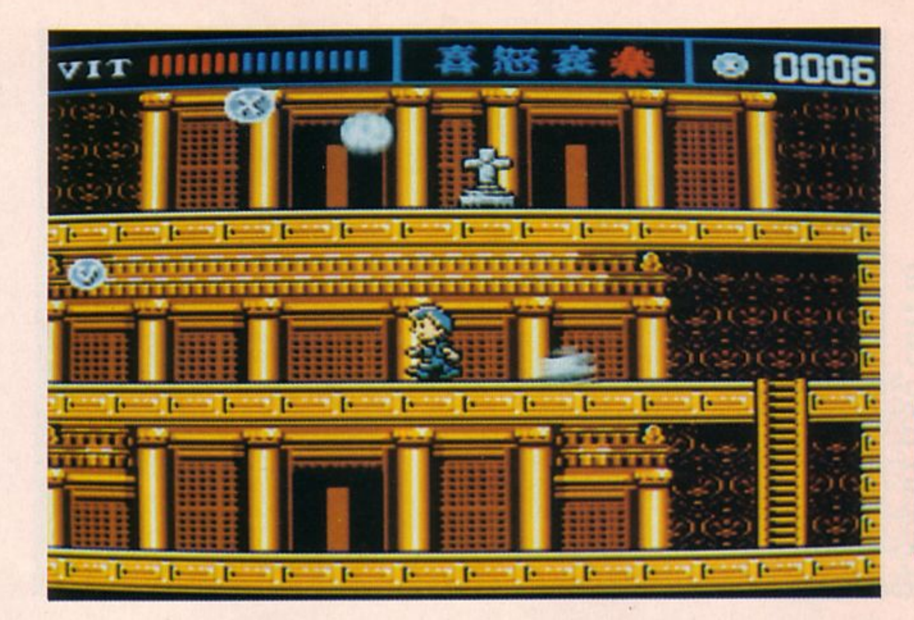
SUR LE VIF
DB : C'est quoi ton bestiau ?
LL : C'est un canard, ça se voit pas ?
DB : On dirait, Titi !
LL : Oui, mais y'a pas de Glosminet !



Fiche technique

Voilà un jeu qu'il ne faut surtout pas ranger dans un tiroir : il sera bien mieux près de votre Amiga et ne demandera pas mieux que de vous faire oublier tous vos soucis pendant 1 heure ou 2...
La musique est très agréable, les tableaux variés, l'animation est franchement rigolote... Tenez, regardez votre canard faire le fou sur son trampoline : ça n'est pas mignon ça ? Les bruitages sont étranges, les graphismes fins et le tout est un super soft vraiment sympa.

13/20
Sympa mais l'Amiga peut faire mieux.





UsaS



Quelque part dans les ruines de la capitale birmane, deux explorateurs, Wit et Cles, sont à la recherche des quatre éléments constituant le bijou de la déesse Usas.
Leur quête les mène au cœur de cinq ruines, constituées chacune de quatre stades et d'un reliquaire. Si Wit et Cles sont chanceux, ils parviendront à déjouer les pièges tendus par les démons présents dans toutes les pièces des ruines. Pour les y aider, ils peuvent récolter ici et là des pièces de monnaie (leur permettant d'augmenter leur coefficient de vitalité) et des "jetons émotions" modifiant leurs sentiments et capacités d'attaque.
A aucun moment de l'aventure, les deux héros ne se rencontreront dans les ruines. En revanche, il leur sera possible de quitter une salle et d'envoyer l'autre continuer l'exploration. Si l'un d'eux est capturé, l'autre tentera de le délivrer en tuant le démon, maître de ce stade de la ruine. Bonne chance...●

Testé sur MSX



Fiche technique

L'originalité de ce soft est la possibilité donnée à tout moment au joueur (unique) de quitter le lieu où il se trouve et de changer de héros. Mais à part ce point positif, le reste du jeu ne possède pas un intérêt hors du commun. En revanche, les qualités graphiques du MSX sont bien exploitées.
Si vous possédez un MSX2 à deux fentes, vous aurez droit à une bonne surprise (à condition, toutefois, que vous possédiez l'un des 4 jeux suivants : "The Maze of Galious", "Metal Gear", "Nemesis 2" ou "F1 Spirit").
Hélas, nous ne pouvons pas vous en dire davantage car notre MSX ne répond pas aux caractéristiques nommées précédemment.
Quant à la musique, elle est présente tout au long de la partie.

14/20
A la hauteur du MSX



ACADEMY (TAU CETI II)

ACADEMY

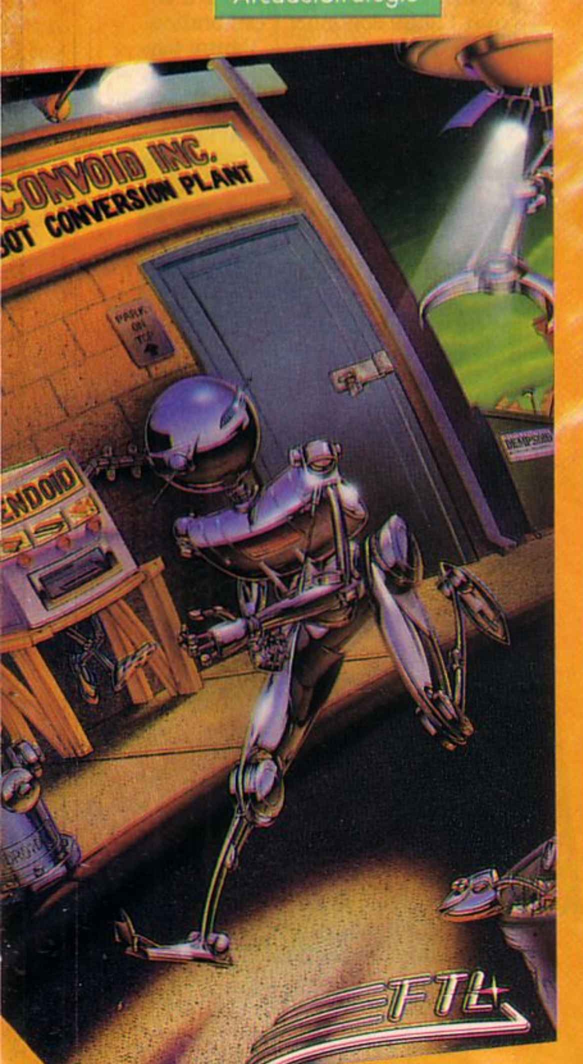
CRL
Arcade/Stratégie

Ça y est ! Vous avez réussi ! Vous êtes reçu à l'Académie Galcorp, la seule et unique pour pilotes de chasse (vous ne le saviez pas ? Maintenant, vous êtes au courant !)
Et dire qu'il y a moins de dix ans, vous auriez pu avoir votre brevet sans passer par cette fichue Académie. Tout cela parce qu'un crétin s'est trompé de vitesse devant le réacteur central de Cygnus et a ainsi détruit la moitié de la planète !
Enfin, puisqu'il faut en passer par là... Au moins, ils sont équipés avec du matos top niveau : des skimmers, une panoplie complète de missiles, antimissiles, lasers, bombes ; de quoi s'amuser ! Et avec ceci, boucliers déflecteurs, fusées éclairantes, compas, radars. Vous avez besoin d'autre chose ? Galcorp dispose de tout ce qu'il faut pour se fabriquer son propre chasseur. Au fait : tout cela, c'est sur simulateur. Vous ne croyiez quand même pas que le contribuable allait dépenser tout ce fric pour former un malheureux pilote ! Non mais !
Bon, je vous vois venir. Vous vous dites : "C'est pas que je sois pressé, mais presque, alors qu'est-ce que c'est-y qu'il faut faire pour avoir son diplôme ?". A cela, je répondrai sans détours : "Non, pas besoin de pots de vin (enfin, revenez me voir tout à l'heure, on fera quelque chose pour vous). Il suffit de réussir vingt missions réparties en cinq groupes de quatre (parce que 4x5 = 20, mais si !). A part cela, c'est tout". Vous pouvez circuler. Rendez-vous dans dix ans !

Testé sur ATARI ST

Fiche technique

Academy n'est pas qu'un jeu d'arcade : il faut réfléchir (si, si !), sinon la mort sanctionnera une vie éphémère. Donc dans Academy, il y a aussi de la stratégie : c'est mieux ! Academy est sous-titré "Tau Ceti II" parce qu'il ressemble en effet beaucoup à Tau Ceti ; les inconditionnels ne seront pas trop dépaysés.
A part cela, quoi de neuf ? Le graphisme est loin des capacités de l'Atari, le son est à peu près inexistant, l'animation est moyenne, la gestion du clavier oscille entre le pas terrible et le franchement mauvais (préférez le joystick !). En fait, le jeu n'est pas inintéressant, mais par rapport à ce qui se fait actuellement sur Atari, tout cela reste assez moyen.



SUR LE VIF

O.S. : C'est un remake de Choplifter ?
N.F. : Dis donc, ils sont minuscules tes bonshommes !
C.F. : C'est toi qui l'as écrit, le jeu ?

OIDS

FTL Games
Arcade

Ecologiste de l'an 3010, je pars à la recherche de robots dont l'espèce. est menacée. Enfin, presque ! En fait, ces malheureux robots sont exploités par les Biocrètes qui, non contents de les fabriquer pour les utiliser, les laissent rouiller dans un coin alors qu'un peu d'huile suffirait à éviter cette triste fin.
Dans le vaisseau mère qui me transporte jusqu'à Novoïds, il y a 4 chas-



seurs. Arrivé près de la surface de la planète, je partirai à bord de l'un d'eux à la recherche des usines de fabrication des Oïds, là-même où ils sont retenus prisonniers.
Les Biocrètes ne se laissent pas faire et activent toutes leurs défenses : canons, champs magnétiques, missiles... Je devrai les anéantir si je veux réussir ma mission et retourner, en sécurité, à bord du vaisseau mère après avoir recueilli les Oïds. Là, je partirai vers une autre galaxie, à la rescousse d'autres malheureux Oïds.●

Testé sur ***ATARI ST***

Fiche technique

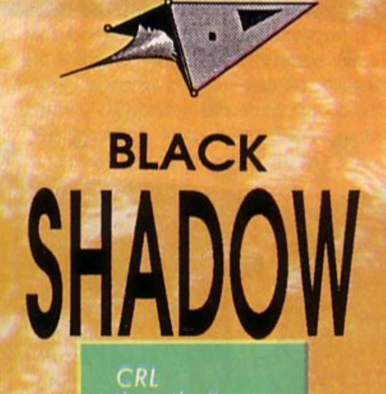
Est-ce un jeu du domaine public ? Non, il est bel et bien édité et commercialisé ! Cette remarque peut paraître sévère. Pourtant, Oïds la justifie en ce sens qu'il sous-



exploite l'Atari. Les graphismes sont très simplifiés. Le vaisseau, les défenses, les Oïds, sont minuscules, de la taille de quelques pixels. L'intérêt du jeu réside dans la précision indispensable au pilotage du vaisseau, attiré par la gravité des planètes et ne disposant que de rétro-fusées. Il faut aussi savoir repérer les usines à Oïds et éviter les embûches. Le joueur explorera plusieurs planètes mais aura quelque peu de mal à rompre avec la monotonie du jeu. Un éditeur permet de créer ses propres planètes et de les sauvegarder sur disquette. Les bruitages sont très quelconques. La présentation est belle mais est-ce suffisant pour faire un hit ?
Si j'avais un Atari ST, je n'achèterais pas Oïds et laisserais ces malheureux robots à leur triste sort...

11/20
En dessous des possibilités de l'Atari ST.





BLACK SHADOW

CRL
Arcade Espace

L'attaque était notre seule solution pour mettre fin à ce terrible cauchemar : nous étions plongés dans le noir permanent depuis que cette force, venue on ne sait d'où, avait décidé de maintenir notre monde sous une éclipse permanente. Alors nous sommes partis à bord de nos vaisseaux blindés. Notre destination ? La base militaire ennemie. Puis, si la chance se mettait à nous sourire, (ça c'était déjà moins évident), nous partirions vers le cœur de l'hyperréacteur et vers la base industrielle.
Dans le 1er vaisseau : Tom, un homme barbu, le plus doué de tous nos pilotes de la galaxie. Il avait déjà à son actif quelques missions dont il était sorti vainqueur.
C'est Bill qui devait prendre les commandes du second vaisseau, hélas, au dernier moment, il avait dû refuser. Ne restait plus que moi, la seule fille de l'escadron.
La mission allait être périlleuse : on nous annonçait une flotille ennemie assez importante.
Lorsque nous sommes arrivés au-dessus de la 1re base, nous avons compris dans quel guêpier nous étions tombés. Des ennemis de toute sorte arrivaient des quatre coins du paysage. Ils ne nous laissaient pas un seul instant de répit. C'est pourquoi, malgré notre armement hypersophistiqué, nous n'avons pas pu atteindre la zone de l'hyperréacteur. A l'heure où je vous écris ces quelques lignes, notre monde se meurt sous l'emprise de cette ombre noire...●

Testé sur ***AMIGA***

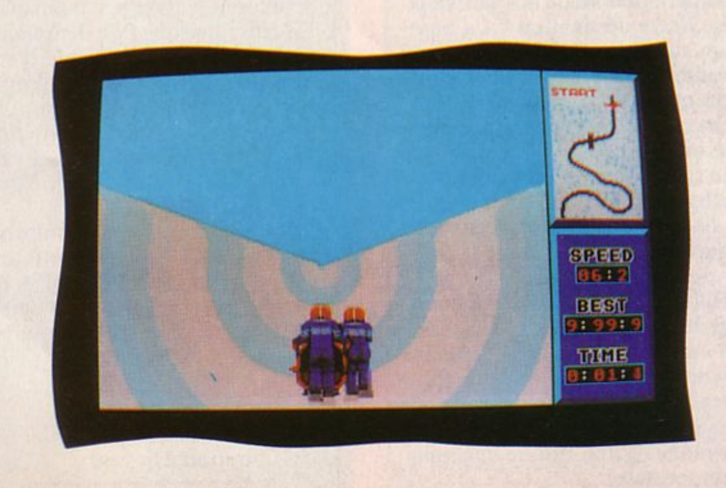
Fiche technique

Black Shadow est un logiciel présentant à la fois beaucoup de défauts et beaucoup de qualités. Aussi, ce n'est guère facile de vous dire si oui ou non, vous devez l'acheter... Les défauts d'abord : la musique est inexistante, les vaisseaux sont lents et peu maniables. En outre, lorsque l'on désire jouer seul, il n'est pas possible d'employer le joystick : seule la souris peut diriger l'unique vaisseau. La progression est très difficile à deux joueurs car si l'un perd ses 3 vaisseaux, l'autre est condamné à quitter la partie.
Côté qualités : une multitude d'ennemis aux mouvements très variés, un fond assez travaillé, des bruitages corrects, un jeu d'ombre bien réalisé. A vous d'en juger par les photos...

12/20
Un peu lent mais sauvé par l'option 2 joueurs.


WINTER
OLYMPIAD
88


00:32:5
000
99:99:9


START
SPEED
06:2
BEST
9:99:9
TIME









Tynesoft
Simulation sportive

WINTER OLYMPIAD 88

Janvier 1988, Calgary, Canada. Une date qu'aucun skieur n'oubliera. En tout cas pas notre médaillé d'or français : rendez-vous compte, quoi de plus beau dans la vie d'un skieur que de recevoir une médaille d'or lors des J.O. d'hiver ?

Winter Olympiad 88 se propose de vous faire revivre ces instants fabuleux en vous installant sur des skis ou à bord d'un bobsleigh.

Première épreuve : la descente. Hum ! Pas évident de retrouver la piste parmi tous ces sapins, ces troncs d'arbres... Vous pouvez, bien sûr, essayer de sauter au-dessus des bosses mais la chute risque d'être plus dure encore... Heureusement, en bas de l'écran, une petite fenêtre vous indique ce qui se passe juste devant vos skis. Ainsi vous ne risquez pas de commettre une erreur d'appréciation de distance. Toutefois, l'épreuve n'a rien de facile...

Maintenant, vous allez tenter le saut à skis. J'espère que vous avez le cœur bien accroché car il va vous falloir beaucoup de courage pour vous élancer ainsi dans le vide...

Si vous êtes encore suffisamment valide, que vos jambes n'ont pas souffert de fractures multiples, alors vous allez pouvoir chausser vos skis de fond et partir pour un biathlon.

Pas de grosses difficultés pour cette épreuve, dans laquelle vous aurez à parcourir une certaine distance dans un temps limité et tirer sur des cibles disposées tout au long du chemin.

Le slalom est l'avant-dernière épreuve de ces jeux. Vous devrez laisser les drapeaux rouges à votre droite, les verts à votre gauche. Mais attention, la descente est abrupte, aussi prendrez vous beaucoup de vitesse, ce qui augmentera les risques d'oublier une porte ou tout simplement ceux de chuter...

Maintenant, pour cette ultime épreuve vous partirez avec un coéquipier, à bord d'un bobsleigh. Les virages du circuit sont assez peu nombreux mais très longs : il va vous falloir beaucoup d'adresse pour les négocier sans perte ni fracas...

Sonnera alors l'heure du bilan : combien de médailles aurez-vous en poche en quittant le Canada ? •

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Après la traditionnelle cérémonie d'ouverture, vont s'enchaîner les cinq épreuves des J.O.

Les joueurs (de 1 à 6) choisiront leur nation puis entameront, tour à tour, la 1re épreuve.

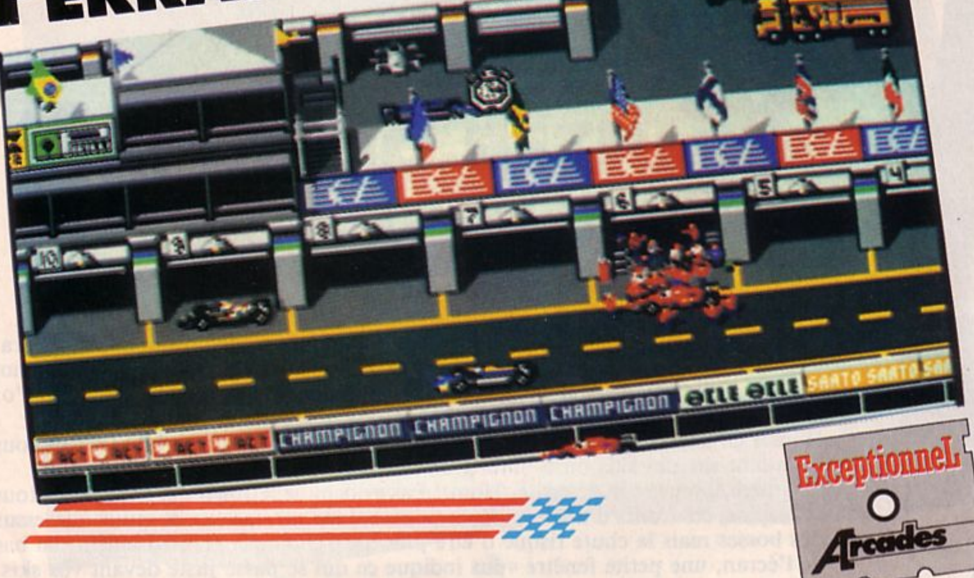
Dans des paysages magnifiques, aux dégradés de couleurs et aux animations bien réalisées, se dérouleront tous les J.O. d'hiver. Une petite musique, genre clavecin ou épinette, accompagnera nos concurrents entre chaque manche. Puis elle laissera la place à des bruitages très bien réalisés dès que le départ d'une épreuve sera donné.

Winter Olympiad 88 est un logiciel réalisé avec finesse et souci du détail. Ce qui est dommage c'est que, pour le slalom, le skieur est vu de profil ce qui diminue à la fois l'intérêt de l'épreuve et l'impression de vitesse. Malgré tout, un jeu à posséder absolument.

16/20
Bien réalisé

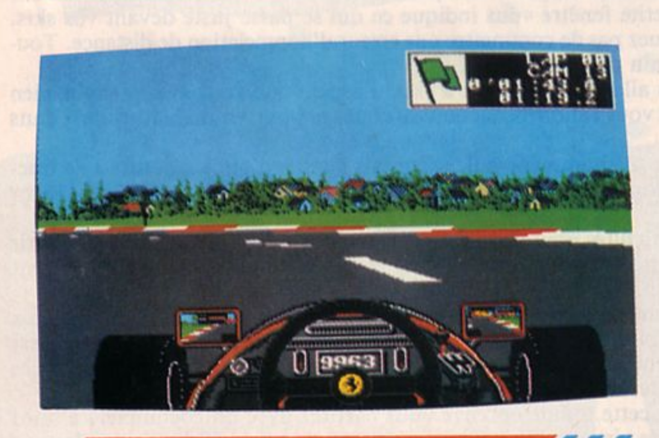
Electronic Arts Simulation course

FERRARI FORMULA ONE

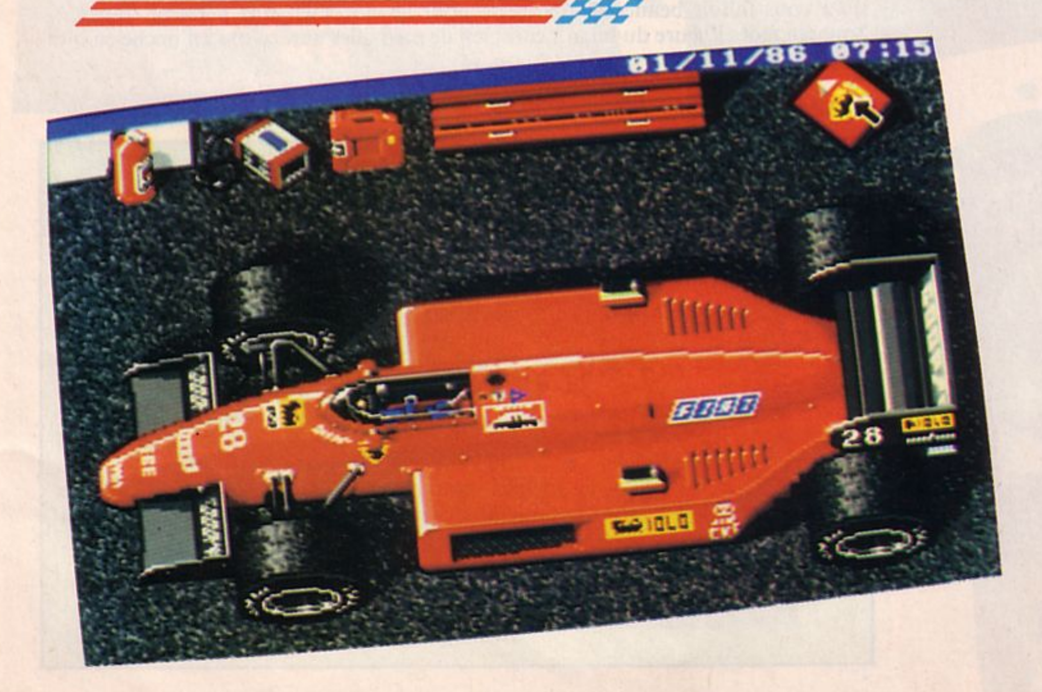




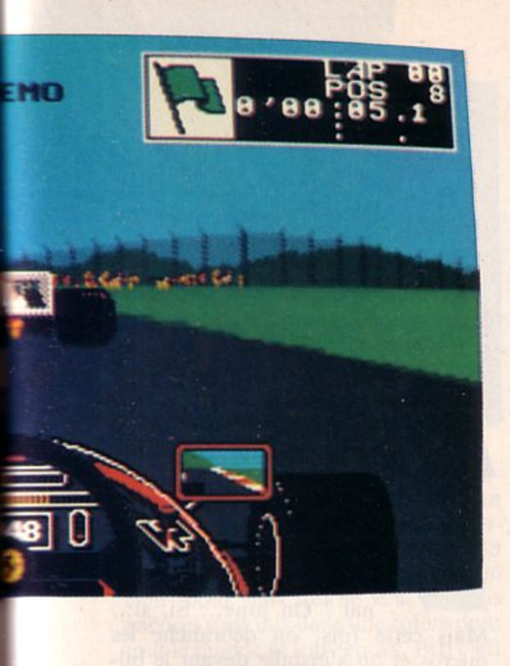
Exceptionnel
Arcades



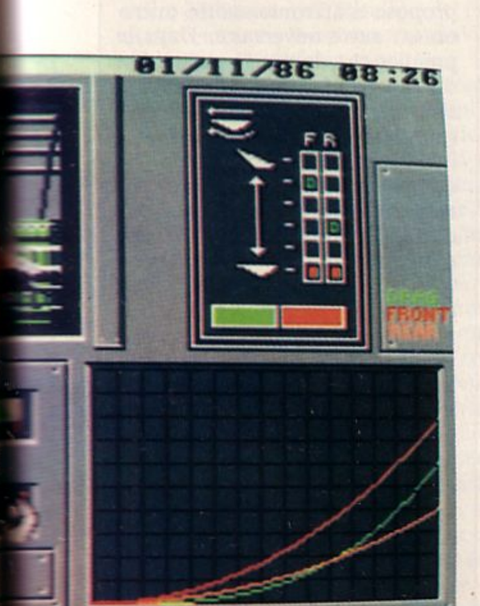


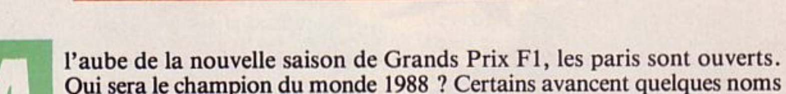












A l'aube de la nouvelle saison de Grands Prix F1, les paris sont ouverts. Qui sera le champion du monde 1988 ? Certains avancent quelques noms de pilotes : Mansell, Prost, Rosberg... D'autres pensent plus à la victoire d'un team qu'à celle d'un pilote. Il est vrai que l'esprit d'équipe est tout aussi présent dans un sport comme celui-ci, que dans un sport qualifié de "sport co".

En effet, du constructeur automobile aux mécanos, des chercheurs en pneumatiques aux pilotes, tout le monde occupe un poste clé au sein d'une écurie : l'un s'en va et tout peut s'écrouler. Aussi, les simulations de F1 existantes ne sont souvent que le pâle reflet de la réalité. Elles débutent fréquemment avec la course, omettant toutes les heures de travail de recherche, d'essais, de réglages qui précèdent... Toutes les simulations, sauf une... Ferrari Formula One permet, en effet, au joueur de préparer sa course en opérant réglages, essais, etc.

Pour commencer, vous allez pouvoir revoir le profil de votre F1 (tout en restant dans les normes établies par la fédération) en la passant dans une soufflerie. C'est alors que, courbes à l'appui, vous pourrez obtenir le meilleur coefficient de pénétration dans l'air (le meilleur Cx). Tout en tenant compte des différents circuits, de leur revêtement, de la météo, vous choisirez la gomme de vos pneumatiques puis réglerez vos suspensions, vérifierez l'état du turbo, du circuit de refroidissement, etc. Tous ces préparatifs accomplis, votre pilote pourra s'installer à bord du bolide afin de prendre le départ des essais, des deux manches qualificatives et enfin de la course.

Spa, Imola, Brands Hatch, Adelaïde, Montréal et bien d'autres circuits encore, seront la scène de vos exploits. Après chaque course, vous pourrez connaître le classement des principaux pilotes ainsi que leur nombre de points au championnat du monde.

Si vous n'avez pas assez de temps pour participer à toutes les épreuves du championnat, vous pourrez choisir d'avancer la date d'une course et de vous envoler ainsi vers le Mexique ou le Brésil. Alors faites confiance à vos mécanos et bonne chance pour ce championnat du monde, aux commandes d'une superbe Ferrari...

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Des détails inversés défilant dans vos rétros (pub pour une grande marque de cigarettes par exemple) au bruit du moteur qui trépide : rien n'a été oublié. Ferrari Formula One est le chef-d'œuvre des simulations de F1. Le bruit du moteur est parfait, les paysages fidèles au circuit choisi (sapins à Spa, Méditerranée pour Monaco, etc.), les couleurs des voitures représentent bien le parc existant (la noire et dorée d'une autre grande marque de cigarettes, la verte du célèbre italien qui vous fait tourner la tête...).

La conduite, quant à elle, bien qu'un peu déroutante à cause de l'utilisation de la souris, vous emmène au ras du sol à des vitesses vertigineuses : vous avez alors l'impression de rouler sur de la tôle ondulée tant l'effet de vibration est intense.

En un mot : bravo. C'est du bon travail, bien ficelé, bref une réussite...

Un autre avis

Le label "Exceptionnel" d'Arcades n'est pas attribué au hasard. Tout dans Ferrari Formula One est séduisant, du début jusqu'à la fin. La page titre est remarquable, la musique d'intro est superbe. Les bruitages, tout au long du jeu sont fidèles à ceux que l'on pourrait entendre sur un circuit.

La conduite de la voiture se fait à la souris, en douceur, comme si on disposait d'un volant. Au début, ça demande un peu d'habitude car il ne faut pas faire de mouvement brusque.

On peut aborder le jeu comme une simple course : il est déjà remarquable par ses détails graphiques et ses animations. Mais il sera beaucoup plus intéressant d'aller plus loin et de faire une saison complète, en suivant la préparation de la voiture de A jusqu'à Z.

Un jeu, une simulation à posséder absolument.

18/20
On aimerait en voir plus souvent.



SNOOKER AND POOL

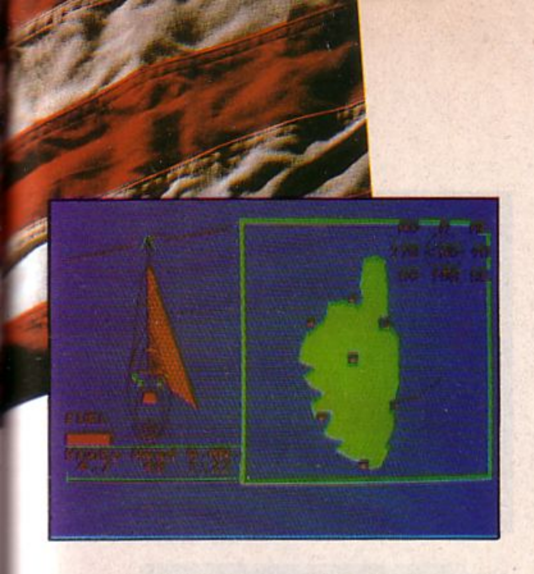
Gremlin Simulation

Vous savez ce que l'on fait le soir, quand tout le monde a quitté le journal ? On joue... Si, si... Mais cette fois, on débranche les micros et on s'installe devant le billard américain. Oh bien sûr, ça n'a pas été évident de faire accepter cela au rédacteur en chef, mais maintenant, c'est lui qui, le premier, lance le jeu. Au début, on s'est bien amusé parce qu'il ne connaissait pas les règles du jeu et, il faut bien l'avouer, il faisait un peu n'importe quoi...
Hélas pour nous, monsieur a pris des cours : il est devenu imbattable...
Imaginez l'enthousiasme qui a été le nôtre lorsque l'on a reçu, ce matin, ce ▶

Fiche technique

Le billard américain, c'est sympa. Mais lorsque votre adversaire se nomme "Computer", alors là, ça va nettement moins bien... En effet, "Snooker and pool" vous propose d'affronter votre micro ou un autre adversaire. Dans le premier cas, la partie est perdue d'avance car votre computer possède une excellente maîtrise du jeu (pour ne pas dire parfaite). Sinon, il est très désagréable de ne pas distinguer les boules, les unes des autres, tant les couleurs sont fades et mal définies. Le déplacement des boules n'est pas non plus une référence dans le genre. En effet, elles suivent parfois des trajectoires très saccadées à une vitesse variant de manière étrange. Dans l'ensemble, c'est un jeu très décevant, avec une notice plus que succincte et un apprentissage rendu très difficile par l'absence du choix de l'angle à donner à la canne (elle aussi absente).
L'idée d'un tel soft était bonne, mais sans doute aurait-il fallu la travailler davantage.

SNOOKER AND POOL



logiciel... Nous avions à peine commencé à le tester que le rédacteur en chef a saisi le joystick et toc... Seulement, là, on a beaucoup moins ri. En voyant ce jeu, Denis (le rédacteur en chef, pour ceux qui ne le savent pas encore) s'est mis dans une colère dont tout le monde se souviendra. Ben c'est vrai quoi ! Vous avez déjà vu des boules de billard accélérer d'un coup et "stop" s'arrêter sur place ? Nous, on n'avait jamais vu ça !●

Testé sur C64

AMERICA'S CUP

Free Game Blot
Simulation voile

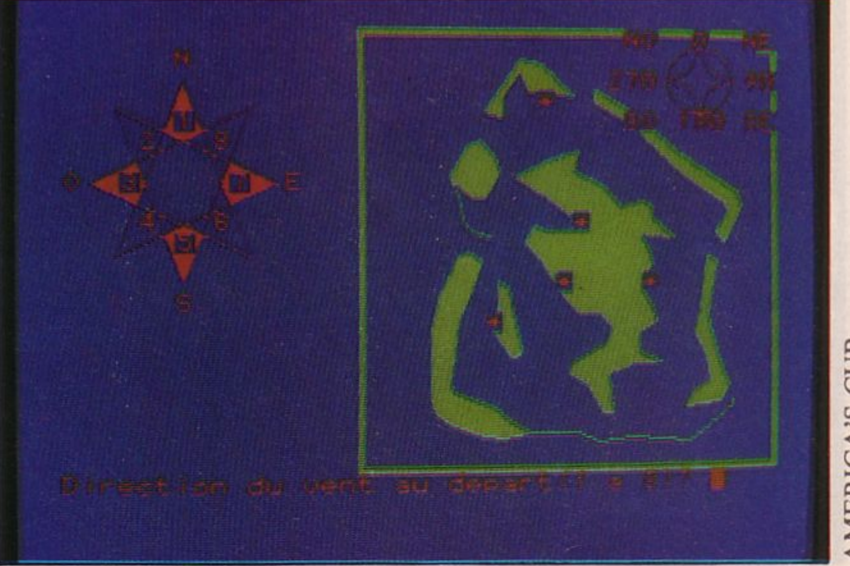
Vous avez été sélectionné pour participer à la coupe de l'America, à tous les postes. Vous tiendrez la barre, vous calculerez la route sur votre ordinateur en fonction du cap et du vent, vous serez aux manœuvres de voiles. Vous ferez tout !
Un entraînement poussé est nécessaire et vous ne lésinez pas. Vous multipliez les exercices dans toutes les conditions de temps. A la voile, mais aussi au moteur. Vous déplacez votre bête de course de port en port : la Corse, la Rochelle, Bora Bora. Vos placez judicieusement trois bouées et recréez ainsi les conditions de la Coupe de l'America que vous avez bien l'intention de placer sur le marbre de votre cheminée où vous l'admirerez, un sourire de satisfaction au coin des lèvres. Mais il faut s'entraîner intensivement. Vous montez à bord de votre voilier, demandez les conditions météo, choisissez en fonction votre cap, et sortez du port. Le large est à vous avec ses embruns et les sautes de vent. Le cap est bon mais le vent fraîchit. Vous prenez un ris dans la toile, la barre est souple, le bateau se mène bien, vous regardez avec plaisir les moustaches blanches qui se forment à la proue. La vague d'étrave est superbe et vient confirmer la qualité de vos réglages. Un coup d'œil sur le compteur du loch qui indique 8,8 nœuds. Dans ces conditions de temps, c'est excellent. Mais voilà déjà la première bouée à virer sur bâbord. Votre nouveau cap est calculé, un virement de bord, on règle la voile, et vous voilà sur le bord de vent arrière, voile au largue, vous sortez le spi. La vitesse fait un bond à 11,2 nœuds. Vous partez au surf sur les déferlantes. Formidable impression. Mais la barre est difficile à tenir, le bateau chasse et vous craignez, piquant dans une vague, de passer cul par-dessus tête. Pas le moment de sancir, ce serait trop bête. On amène prudemment le spi, le vent ayant tourné. Il ne faut pas tenter le diable ! Vous apercevez la seconde marque de parcours qui, une fois virée, vous amènera dans le bord de près. On prévoit des sautes de vent. Ce ne sera pas du gâteau ! La bouée virée, vous entamez une série de virements de bords qui vous épuisent physiquement. Le vent est extrêmement irrégulier et vous choisissez de prendre un autre ris. Le moins que l'on puisse dire est que ce bord n'est pas confortable. Le bateau tape, vous êtes au plus près et ça n'avance pas. A la prochaine bouée, vous rentrerez au port. Il vous faudra encore négocier son approche. Amener la toile et rentrer au moteur. Vous irez rejoindre vos amis au club-house et leur ferez le compte-rendu de votre équipée autour d'un irish-coffee bien mérité. Demain, vous rencontrerez votre premier adversaire. Aux manœuvres s'ajoutera le marquage, la tactique. C'est le meilleur bateau qui l'emportera mais aussi le skipper le plus malin !

Vous vous voyez déjà bord à bord, déventant votre adversaire et le passant à la bouée, vous échappant, enfin, définitivement, passant la ligne en vainqueur dans un concert de cornes de brume, recevant l'affreuse aiguière d'argent qui vous apparaîtra comme un chef-d'œuvre d'orfèvrerie !●

Testé sur COMPATIBLE PC

Fiche technique

Revenons sur terre ! Si l'idée de ce jeu est absolument géniale, on remarque, ici et là, trop souvent, des imperfections qui montrent que ce programme n'est pas fini. De vilains messages REDO FROM START apparaissent à l'écran lorsque l'on se trompe dans le type de données à saisir, nous ne sommes pas parvenus à placer les bouées de virement, pas plus que nous ne sommes parvenus à hisser le spinnaker. Il arrive que votre sortie en mer s'interrompe sans que vous en ayez compris la raison. Ne parlons pas des fausses manœuvres qui vous encalminent au point qu'aucun réglage de voile n'est possible. Reste alors le moteur qui vous permettra de visualiser votre cap et de rectifier le tir.
Les qualités ne manquent pas pourtant. Le jeu est véritablement captivant. Il est même possible de tracer ses propres cartes. Attendons une prochaine version que nous souhaitons parfaitement déboguée. Ce jeu le mérite.



INTERNATIONAL SOCCER

Microdeal
Simulation sportive

Sur le vif

O.S. : Tiens, on dirait du foot ! Dommage, j'aime pas l'foot !
N.F. : Et alors, t'es pas obligé d'acheter...
C.F. : T'as vu, y'a même les ombres !

Claude RIFFAUD

Une Grotembourg dans la main droite, Adadis aux pieds et survet' sur les épaules, vautré dans le fauteuil du salon, te voilà prêt à assister à la rencontre OM contre RCP. T'appelles ça du sport, toi ? Le foot, c'est sur un terrain qu'on le pratique, pas devant sa téloche sauf si l'écran est celui de l'ordinateur... Là, j'dis pas... T'invites un copain, tu sors ton ST, tu branches 2 canettes (euh... 2 manettes) et c'est parti ! Avec International Soccer, bien entendu.
En début de partie, après avoir choisi la couleur des maillots, pour mieux t'identifier à l'équipe que tu soutiens, après avoir joué à Dieu et déterminé s'il fait beau et sec ou si le terrain est détrempé, après avoir mis un peu de vent, dans un sens ou dans l'autre, tu vas pouvoir affronter ton adversaire. Ah, j'oubliais ! Tu peux aussi choisir ton temps de jeu, si c'est de nuit ou de jour et la formation, privilégiant l'attaque ou la défense.
L'arbitre vient de siffler le début de la partie et d'emblée, les rouges attaquent. Par une longue passe d'un ailier, l'avant-centre se trouve en bonne position pour shooter... et ne s'en prive pas. Le gardien plonge. Ouf ! L'alerte est passée et la partie continue.
Je ne vais pas vous raconter la suite car je n'ai pas la vocation d'un commentateur sportif et préfère rédiger la fiche technique que je vous invite à lire.





Un autre avis !

Depuis le temps qu'on nous promettait une bonne simulation de foot, nous commencions à désespérer. Et puis Microdeal a eu l'idée géniale d'en sortir une sur ST. Et cette fois-ci, c'est du foot, du vrai ! Corners, pénalties, coups-francs : rien n'est laissé au hasard. L'arbitre ? Votre micro pardi...
En outre, si vous vous retrouvez tout seul, sans compagnon de jeu alors vous pourrez affronter votre ST dans une lutte sans merci. Bien sûr, ce sera beaucoup plus difficile que contre votre partenaire habituel, mais pour progresser, ce sera votre meilleur maître...
Avantage supplémentaire, la disquette coûte moins cher qu'une paire de chaussures à crampons et puis... pas besoin de nettoyer la boue après le match...
En revanche, le maillot sera indispensable car, après deux fois 30 minutes de jeu, je vous jure que vous aurez bien transpiré...
En ce qui concerne la durée de chaque mi-temps, vous avez en effet le choix parmi 4 possibilités (5, 10, 30 ou 45 minutes).
Les joueurs sont grands, bien proportionnés (NDRC : c'est bien une fille qui écrit ça !) et se déplacent très correctement. En cours de partie, il vous

est possible de sélectionner à l'aide du joystick, un autre joueur actif sans retour à un menu et sans interruption de jeu. Tout se passe un peu comme si vous étiez le cerveau de votre équipe et, qu'à tout moment, vous puissiez faire intervenir un attaquant ou un défenseur.
Bref, ST Soccer est ce que l'on a vu de mieux à ce jour et répond tout à fait aux critères attendus pour une simulation de sport collectif.●

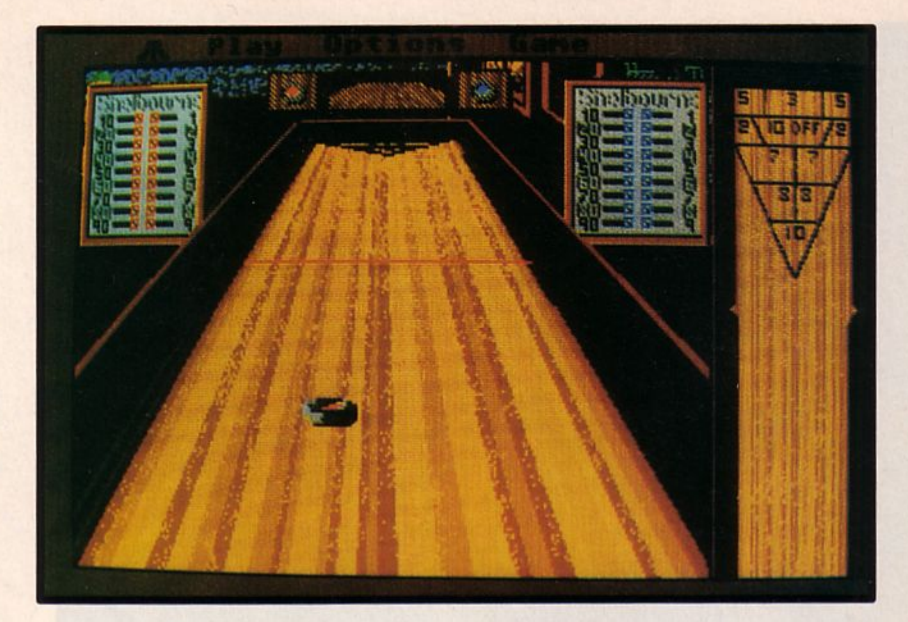
Testé sur ST

Fiche technique

C'est la plus belle réalisation de foot que nous ayons pu voir sur ordinateur. Les joueurs ressemblent à quelque chose, leur démarche aussi. Ils sont au bon nombre. Graphisme et animation sont irréprochables et les options de départ (vent, heure du jour, durée de la partie, état du terrain) apportent une difficulté supplémentaire au jeu. (De nuit, une ombre en croix suit chaque joueur). Le joueur "validé" est désigné par une marque blanche à ses pieds. C'est un peu confus mais efficace quand plusieurs joueurs se disputent le ballon. On peut changer le joueur "actif" au moyen du joystick. Le jeu est bien plus intéressant à 2 que contre le CPU (plusieurs niveaux possibles).
Les détails dans l'environnement n'ont pas été oubliés : 4 musiques différentes accompagnent les parties, le sifflet de l'arbitre est présent, les spectateurs manifestent dans les tribunes, les pubs sont là autour du terrain et le panneau lumineux indique le score, le temps et l'état de la pelouse. Du bon foot, pour les amateurs du genre.

15/20
Pour le graphisme et l'animation





SHUFFLEBOARD

Diamond
Simulation sportive

Lorsque je prétends être sportive, tout le monde rit de moi. Et pourtant, je possède une licence pour une discipline très particulière : le Shuffleboard.
Quelle étrange activité se cache donc derrière ce nom barbare ? Oh, rien de très fatiguant. En effet, le Shuffleboard est le nom anglo-saxon donné au jeu de galets. Dans nos provinces les plus retirées, on dit aussi : jeu de palets.

Inutile de vous en faire une large description, vous connaissez certainement tous ces épreuves qui consistent à jeter un galet le long d'un couloir spécial. Le but est, soit de l'y envoyer le plus loin possible, soit de marquer des points en le lançant dans des zones numérotées (en bout de piste) et, bien sûr, d'empêcher son adversaire de marquer des points.
5 options sont alors possibles : tout d'abord il faut distinguer deux tables de Shuffleboard, une en longueur, l'autre dite "Tapis de Shuffleboard". C'est sur la première que l'on pourra jouer au Horse Collar, au Shuffleboard classique ainsi qu'au baseball (rien à voir avec le sport du même nom).

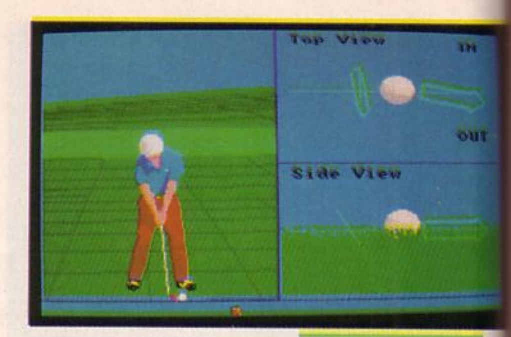
Sur le tapis de table, deux épreuves : Bank Shot et Deck.
Quelques variantes permettent de distinguer les épreuves les unes des autres. Notons, par exemple, l'ordre dans lequel les deux adversaires lanceront leurs palets, le droit de heurter les tampons qui longent la piste, etc.
Mais n'ayez crainte, les règles du jeu sont expliquées sur la notice.●

Testé sur ST

Fiche technique

Voici un jeu peu banal car il simule un "sport" méconnu des amateurs de softs. Malgré cela, un novice pourra jouer sans difficulté dès qu'il aura chargé la disquette. (A ce propos, il faut noter que, pour une fois chez Diamond, on n'a pas à connaître le code d'accès : ouf !).
Des menus peuvent être appelés en cliquant sur la liste située en haut de l'écran. C'est grâce à eux que vous sélectionnerez le jeu désiré, le nombre de joueurs (2 ou 1 contre l'ordinateur), la quantité d'amidon sur la table, etc. (C'est bizarre mais c'est comme ça...). L'animation et les graphismes sont très simples mais il n'y avait pas besoin de faire plus compliqué pour un tel jeu. Le jeu à la souris est facile mais on ne s'y attardera certes pas.

11/20
Original mais peu attrayant.



Electric Dreams
Simulation F1

CHAMPIONSHIP SPRINT™

C'est dingue le nombre de métiers que l'on peut faire lorsque l'on est testeur de jeux. Du légionnaire au jardinier, de l'astronaute au danseur de French-Cancan, du maçon (pour les murs de briques) au chevalier en passant par le footballeur professionnel, on essaie presque tout.

Mais si l'on m'avait dit que j'entrerais aux "ponts et chaussées", là je n'y aurais pas cru. C'est pourtant ce qu'il m'est arrivé ce matin : j'ai dû construire des circuits automobiles. "Ouah ! Génial !" Ça c'est ce que j'ai pensé au départ...

Mais maintenant, je vous jure que je ne suis pas prêt à recommencer.

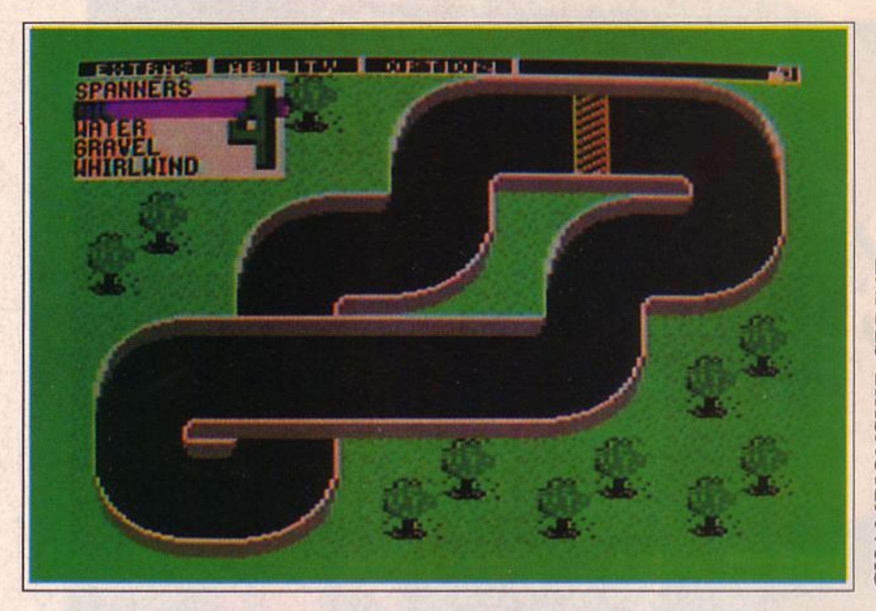
En effet, après avoir sué sang et eau à cette difficile besogne, j'ai attendu ma récompense. Ça allait être très chouette de courir à bord d'une F1 sur ces circuits de ma fabrication. Volontairement, j'avais d'abord conçu des pistes très simples, sans gros danger. Cela me servirait d'entraînement. Puis au fur et à mesure, des circuits de plus en plus "hard". Si l'histoire s'arrêtait là, vous pourriez penser que Championship Sprint est un super logiciel. Mais, je vous arrête tout de suite, ne commettez surtout pas l'erreur d'acheter ce logiciel, ce serait la faute de votre vie. Si, par hasard, vous avez dans le passé, eu la malencontreuse idée de vous faire offrir Super Sprint,

vous avez déjà dû beaucoup le regretter. (A moins que vous ne possédiez un ST, ce qui était une erreur un peu moins grave).
Mais si vous avez du fric à balancer par les fenêtres, choisissez plutôt la version "Super Sprint", des machines de café. Là au moins, les F1 ne roulent pas comme des savonnettes au fond d'une piscine... Elles ressemblent même presque aux petites voitures que l'on trouve dans les œufs en chocolat ou les paquets de lessive.
Pour ce qui est de Championship Sprint sur C64 ou CPC, munissez-vous d'un microscope pour pouvoir guider votre petite bactérie sur cette piste de savon noir...●

Testé sur C64

Fiche technique

L'éditeur de circuit est une excellente idée, mais ce serait bien mieux si c'était pour réaliser un "Out Run" version Sega. Ici, aucun intérêt si ce n'est que Guy Lux n'aura plus à chercher d'épreuves pour son inter-clochers hebdomadaire, en voici une toute trouvée... Le graphisme des circuits est bon, mais celui des voitures est innommable... La musique est celle de Super Sprint (comme ça au moins, il n'y a pas de surprise...). L'animation n'a toujours pas été améliorée : quand un voiture vous "roule dessus", il ne se passe rien excepté l'impression désagréable que votre savonnette est en lévitation. Il paraît que ce genre de jeu plaît à certains, rassurez-vous, ce n'est pas notre cas...



CHAMPIONSHIP SPRINT

CHAMPIONSHIP GOLF

Gamestar Simulation sportive

Depuis que j'ai découvert les joies du golf sur micro-ordinateur, je ne pense plus qu'à ça. Quel plaisir, en effet, de parcourir des hectares de prairies verdoyantes, de pinèdes...
Et puis, ça change des traditionnels "shoot-them-up". Là au moins, il est fait appel à la réflexion du joueur qui doit établir une véritable stratégie de jeu.
J'aime les différentes étapes de ce sport : le choix du club, la puissance de tir, la direction, le tout en tenant compte, bien sûr, de la force du vent. Tous ces paramètres calculés, il ne reste plus qu'à voir le coup se jouer et apprécier ainsi le résultat.
Dans ce type de logiciel, on rencontre différentes techniques de jeu, plus ou moins fiables d'ailleurs.
Parfois le club, la force de tir, la direction peuvent être choisis directement sur l'écran principal. Dans le cas de Championship Golf, la technique est bien différente mais n'en reste pas moins intéressante. Quand vous aurez essayé ces logiciels, je suis sûre que, comme moi, vous vous convertirez au golf...●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

D'un abord un peu plus compliqué que les autres softs du genre, Championship Golf présente tout de même une excellente simulation sportive. L'une des particularités est le "remplissage" du paysage à l'écran.
Vous voyez, en effet, se dessiner le décor sous vos yeux. L'usage de certaines touches de fonction permet une vue globale du terrain, ou bien un écran partagé en deux parties. Ainsi, il est possible de choisir son club, son angle de tir, sa position par rapport à la balle, tout en gardant sous les yeux la situation du terrain. L'animation est "propre", les bruitages bien choisis. Le graphisme est très joli, haut en couleur. Ce 1er volume de Championship Golf sur le parcours de Pebble Beach sera une valeur sûre de votre ludothèque. Vivement qu'il soit complété par d'autres volumes...

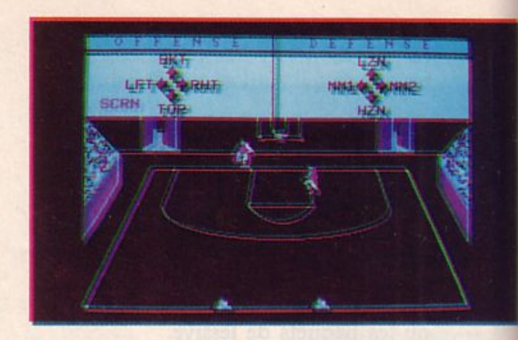


CHAMPIONSHIP GOLF



J e passe à Joe qui me passe, je passe à Joe qui me passe, je passe... Ne croyez surtout pas qu'une sénilité précoce me fasse prématurément sucrer les fraises. C'est bien la description, primaire il est vrai, d'une partie de basket à... deux !

Les Américains appellent cela ''Two on two''. Il faut reconnaître que le jeu s'en trouve simplifié sur l'ordinateur, pas obligatoirement sur le terrain. En fait, il est nécessaire, avec cette formule, de peaufiner son jeu et de mettre au point quelques phases très pointues. Chaque joueur étant marqué en permanence par le joueur adverse, un vrai sparadrap, il est très difficile de s'en défaire. Une solution consiste à jouer le règlement. Car ce jeu est très pointilleux et l'arbitre est incorruptible. Imaginez un peu que le chronomètre soit tenu par l'ordinateur. Trois



secondes, c'est trois secondes. En plus, il doit avoir un œil d'aigle, il repère le moindre marché, la plus infime obstruction et aime que les joueurs se remuent sur le terrain.
Un point fort de ce jeu est la possibilité de simuler le championnat des Etats-Unis. Les Français sauront-ils profiter de cette option importante ?

Testé sur PC

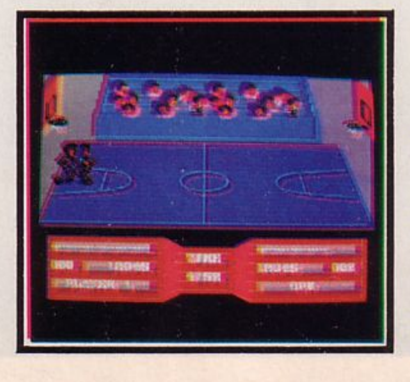
Fiche technique

Les fanas du basket et ceux qui en connaissent bien les règles, devraient parvenir à tirer leur épingle de ce jeu très rapide mais paramétrable (nous l'avons testé sur PC 1512 !) où la tactique tient le rôle important.
Le graphisme est correct. On ne voit que la moitié du terrain dans laquelle se trouve le joueur actif, celui qui porte le ballon. Textes américains.

Epyx
Simulation sportive

BASKETBALL
STREET SPORTS

D 'ordinaire une partie de basket-ball se déroule dans un gymnase sur un parquet bien entretenu. Ce programme sort des sentiers battus en vous laissant le choix du lieu.



Vous aimez mettre des paniers dans le cadre d'une cour d'école ? Vous la sélectionnez. Vous préférez jouer près de chez vous, dans une contre-allée ? Elle attend que vous vous y rendiez. Vous avouez un petit penchant pour les quartiers de banlieue ? En voici un plus vrai que nature. Vous êtes amateur de grands espaces ? Le parc à voitures est ouvert, allez-y !

Les différents cadres de jeu sont tout à fait réalistes, les auteurs ont eu un souci particulier du détail. Mais une partie de basket-ball se joue en équipe. Le programme vous permet de choisir vos équipiers parmi les meilleurs du coin.

Vous choisirez par exemple Radar dont le nom montre assez bien la qualité particulière. Vous opterez pour Kevin dont la précision est légendaire. Vous sélectionnerez Julie pour sa pugnacité et parce qu'elle est mignonne ! Vous établirez ainsi votre équipe en choisissant parmi dix prétendants.

Il est possible de jouer contre un adversaire humain ou contre le programme. Dans ce cas, il vous faudra faire particulièrement appel à une tactique de jeu. Ne croyez surtout pas vous en tirer en jouant n'importe comment. Mettez en œuvre une stratégie qui vous mènera, ou plutôt qui mènera le ballon dans le panier adverse.●

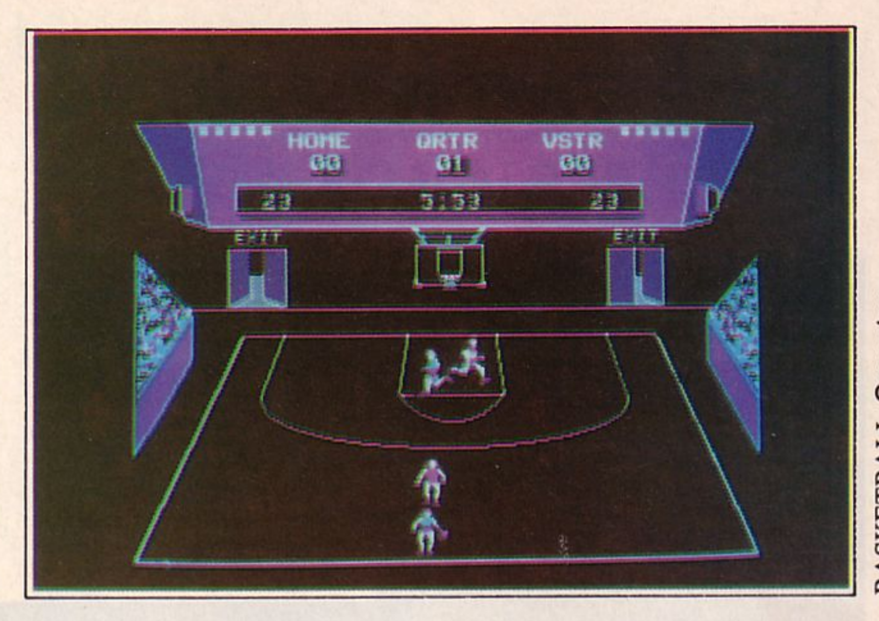
Testé sur ***COMPATIBLE PC***

Fiche technique

Un jeu dont le point fort est incontestablement le choix du terrain. Le graphisme est plus que correct et l'animation agréable.



BASKETBALL STREET SPORTS



BASKETBALL Gamestar

BASKET MASTER

Imagine
Simulation sportive

Dis Monsieur Imagine, apprends-moi à jouer au basket ! C'est sans doute à cause de cette question que le brave monsieur a décidé de mettre au monde un logiciel simulant ce merveilleux sport collectif.

Hélas, la collectivité doit être bien réduite dans l'entourage de ce pauvre homme car chaque équipe n'est ici constituée que par un unique joueur : dure besogne que la sienne... Heureusement, le terrain de basket est un "modèle réduit" à peine plus grand qu'une table de ping-pong...

Ce jeu, qui se propose de faire de vous un as du basket, semble beaucoup trop pauvre et trop éloigné de ce sport.

En effet, le but du basket n'est pas uniquement de mettre des paniers, il est aussi de jouer au sein d'une équipe, avec toutes les contraintes et tous les plaisirs que cela engendre. Ici pas d'équipe, juste deux joueurs se bousculant sous les paniers. Lorsque l'un des joueurs commet une faute, le ballon est tout de suite remis en jeu sans aucune indication sur la nature de l'erreur.

La seule possibilité offerte au joueur est le dribble car il ne peut en aucun cas tenter de passe : normal, il est tout seul contre l'autre joueur (ou le micro-ordinateur).

La seule option intéressante du jeu est le mode "replay" qui permet de visualiser la dernière action au ralenti et en zoomant sur les joueurs.

"Pauvre Monsieur Imagine, ça n'est pas comme ça que je l'imaginais votre simulation de basket..."●

Testé sur ***C64***

Fiche technique

Décevante, très décevante cette simulation de basket. Les déplacements y sont limités, l'animation réduite à des mouvements un peu trop mécaniques, les bruitages ne reflètent que tristement l'ambiance d'une salle de basket. En outre les proportions sont assez peu respectées. Tout ceci pour conclure qu'au vu de la jaquette, on espérait un meilleur produit. Dommage...

Le SIDA et nouS

Carraz Editions
Educatif/Aventure







Le SIDA est une chose trop sérieuse pour qu'on en rigole, aussi ce banc d'essai sera traité de manière plus conventionnelle. Encore mal connue, la maladie fait plancher bon nombre de chercheurs et, si désormais on la cerne avec beaucoup de précision, les traitements appliqués ne sont pas encore efficaces à 100%.
Carraz apporte sa contribution au travail des scientifiques avec un jeu éducatif, conçu comme une enquête, ce qui réussit à faire passer l'aspect très technique de ce que les médecins et chercheurs peuvent nous apprendre.
Le joueur est censé arriver dans une ville où une maladie, jusque-là inconnue, commence à faire des victimes. Il va donc enquêter pour en savoir plus et tentera de trouver un remède efficace susceptible sinon d'enrayer, du moins de réduire les effets du virus, puisque virus il y a.
Pendant ses recherches, il va rencontrer un grand nombre de personnes : malades, infirmiers, médecins, chercheurs mais aussi maire, politiciens, simples habitants. Avec les remarques et exposés de chacun, il tentera de se faire une idée sur les causes de la transmission du virus et proposera des moyens pour l'enrayer.
Ses résultats se traduiront par des statistiques qui lui seront fournies par la DDASS et commentées par les responsables de la ville. S'ils sont insuffisants, il devra recommencer...

Un autre avis

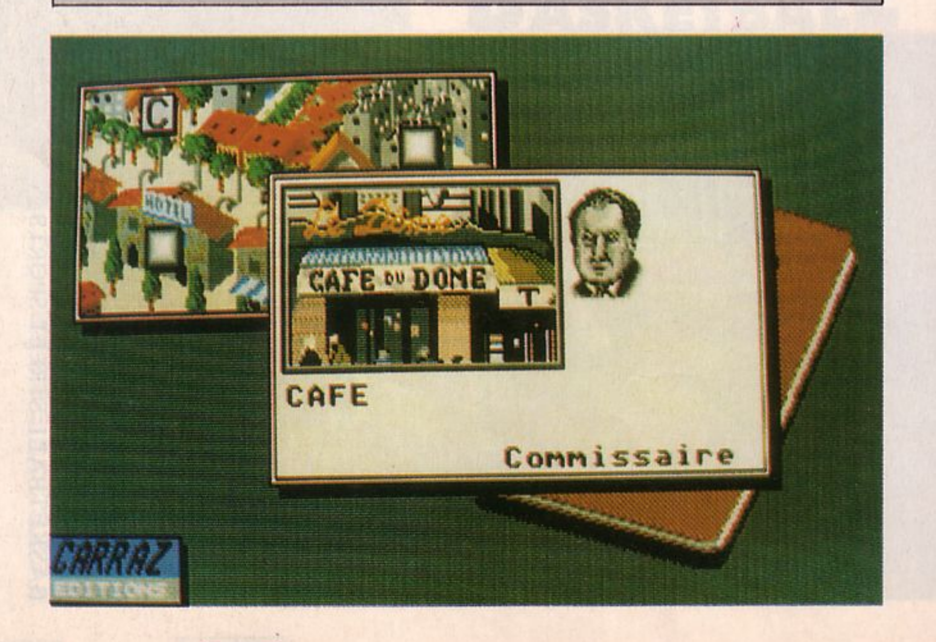
L'idée d'un tel logiciel est louable mais à qui s'adresse-t-il réellement ? Si le joueur est déjà informé, il risque de ne pas en apprendre plus sur le sujet (aspect scientifique, cela s'entend). Si sa culture scientifique est maigre, il sera vite dépassé par l'abondance de détails techniques qui apparaissent lors de l'enseignement dispensé par le logiciel.●

Testé sur ATARI ST

Fiche technique

Il n'était pas facile de faire passer l'aspect très technique, voire rébarbatif, de l'exposé scientifique sur le SIDA que se propose de faire ce logiciel. Carraz Editions s'en est fort bien tiré en greffant une sorte d'enquête qui entraîne le joueur à la rencontre des différents personnages, en des lieux variés de la ville : hôpital, labo, mairie, hôtel, etc.
Sur la version testée (ST) l'aspect graphique n'a pas été négligé, de même que l'ergonomie du jeu. Une fenêtre s'ouvre sur la ville dans laquelle on peut se déplacer au moyen de la souris. Pour se rendre à un endroit, on clique sur son initiale. Les lieux à visiter, les informations recueillies, les actions entreprises sont consignées dans un carnet que l'on peut consulter à loisir.
La photo de chaque personnage rencontré apparaît à l'écran avec le texte de ses déclarations.
Certes, ce jeu n'intéressera que ceux qui ont un minimum de culture scientifique mais, malgré cela, l'initiative est bonne, il faut le souligner.

14/20
Pour l'effort visant à compléter l'aspect éducatif par un jeu ayant un certain intérêt.



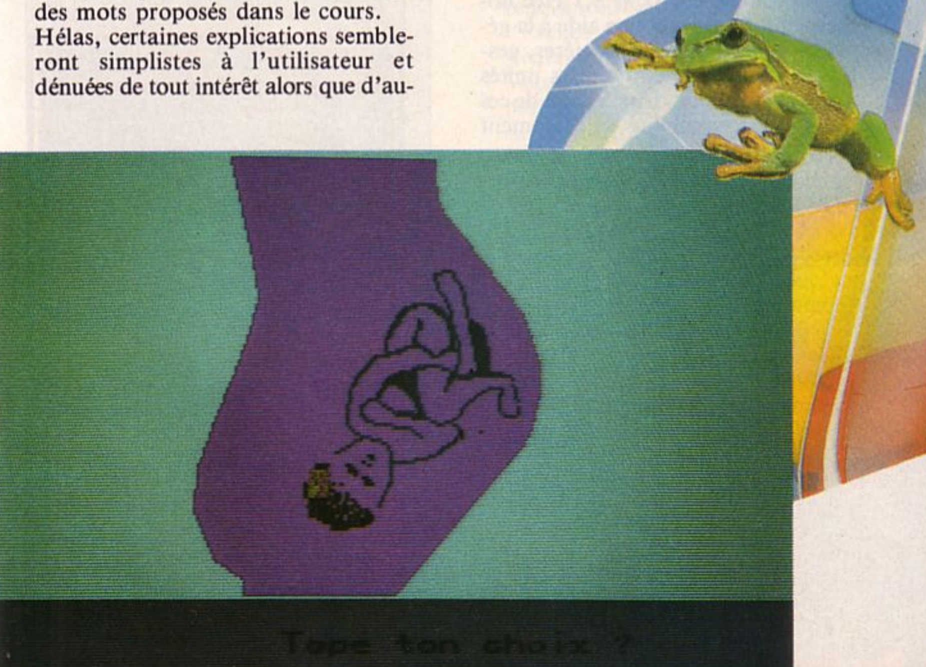
A LA DECOUVERTE DE L'HOMME

Coktel Vision Educatif

Il était une fois la vie, la vie de l'homme. Nous connaissons tous cette histoire pour en être les héros, mais sommes-nous capables d'expliquer tous les mécanismes de cette vie ? Sommes-nous en mesure de découvrir tous les facteurs intervenant sur notre existence ?
A ces questions, il existe beaucoup de réponses. Les livres de biologie en sont une, le savoir empirique, l'intuition en sont d'autres. Et puis il y a ce logiciel : "A la découverte de l'homme".
A qui s'adresse-t-il et que propose-t-il ? Tout d'abord il semble qu'il soit destiné aux 13/16 ans donc à des collégiens ou lycéens ayant déjà de solides connaissances sur la question. Alors, ce logiciel vient-il en complément, offre-t-il des explications plus claires que celles des cours de biologie ? C'est ce que nous allons essayer de découvrir ensemble.
D'abord, il faut noter que l'utilisateur a le choix parmi 4 chapitres : l'homme découvre le milieu, transmet la vie, échange avec le milieu et l'homme agressé par le milieu.
A cette vue on peut déjà faire une première constatation : le logiciel couvre toutes les fonctions naturelles de l'homme.
Découvrons ensemble le milieu : il s'agit bien sûr de comprendre les mécanismes qui nous permettent de bouger, de réfléchir, de ressentir diverses sensations. Le chapitre est constitué d'une série de croquis explicatifs suivis de questions.
Les autres chapitres reprennent eux aussi le même plan. Il nous est toujours possible de choisir l'option dictionnaire qui vous donne la définition des mots proposés dans le cours.
Hélas, certaines explications sembleront simplistes à l'utilisateur et dénuées de tout intérêt alors que d'autres qui auraient nécessité un approfondissement restent à l'état de questions. Tenez, un exemple : après avoir répondu à 3 questions du genre "les toxines du tabac pénètrent-elles à travers le placenta" on vous dit que vous avez une bonne connaissance de la vie intra-utérine. On se demande alors à quoi servent les gynécos si c'est simple ?●

Testé sur PC



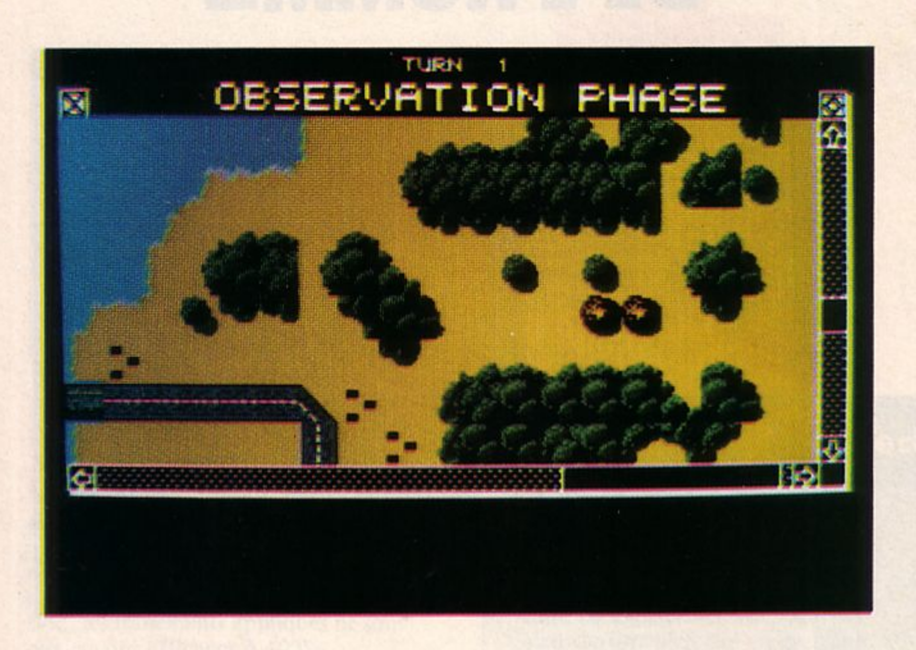


Fiche technique

En utilisant un tel logiciel, on est en droit de se poser quelques questions.
Tout d'abord doit-il reprendre, sans les approfondir, les notions déjà acquises ? Si c'est le cas, "A la découverte de l'homme" est un bon logiciel avec toutefois des croquis un peu trop confus. Sinon, s'il prétend enseigner, alors ça n'est pas bon car, pour certains chapitres, les réponses ne font pas appel aux qualités de compréhension de l'utilisateur. Tenez, voici un exemple tiré du chapitre "reproduction". L'exercice consiste à compléter une phrase à l'aide des mots proposés : l'embryon, l'utérus, le fœtus, artères. La phrase est celle-ci : le cordon ombilical contient deux —— et une veine. Il faudrait être illogique pour répondre en utilisant l'un des mots au singulier. Bref, malgré un célèbre thème musical classique pour accompagner les bonnes réponses, ce soft n'est pas un logiciel très éducatif. En outre on y trouve quelques fautes d'orthographe assez peu pardonnables dans ce genre de réalisation.

WARGAME CONSTRUCTION SET

SSI Wargame



Wargame Construction Set, W.C.S. pour les intimes, fait partie de cette nouvelle lignée des wargames qui ne se contentent plus de faire jouer une simulation donnée mais qui offrent également tous les outils nécessaires à la création de son petit wargame personnel ! Le rêve pour tous les passionnés des jeux de guerre.

Le logiciel est fourni sur une disquette non protégée et le manuel vous recommande d'effectuer au préalable une copie de sauvegarde avant de commencer à jouer : une initiative suffisamment rare pour qu'elle soit soulignée. Le jeu et le manuel de vingt-sept pages sont rédigés en anglais. On apprécierait un petit effort de traduction de la part de SSI !

Deux modules distincts composent le programme : un éditeur et une partie "jeu". Examinons tout d'abord l'éditeur ; celui-ci gère les banques de scénarii et dispose de nombreuses options : création de cartes (vues de dessus, en couleurs et détaillées mais pas en 3D comme sur U.M.S.) avec notamment un zoom et une aide à la génération de forêts et de rivières, gestion des couleurs, édition des unités amies et ennemies, déploiement de ces unités avec possibilité de placement semi-aléatoire pour les ennemis dont on ne connaît pas forcément la position de départ.

La partie "jeu" gère n'importe quel combat du Moyen Age à la Seconde Guerre mondiale en passant par Austerlitz, grâce aux paramètres que vous aurez fixés. Chaque tour de jeu se divise en phases d'observation, d'attaque alliée ou ennemie, de mouvement, ponctué par un bilan provisoire (ou définitif si la partie s'est achevée !). La disquette contient plusieurs scénarii préétablis qui conviendront aux plus fainéants, les autres préféreront sans doute utiliser les ressources de l'éditeur pour se mitonner une petite simulation. A noter la possibilité de jouer à deux ou tout seul contre l'ordinateur, dont on peut faire varier la tactique unité par unité. De quoi satisfaire beaucoup de monde !

Testé sur ATARI ST

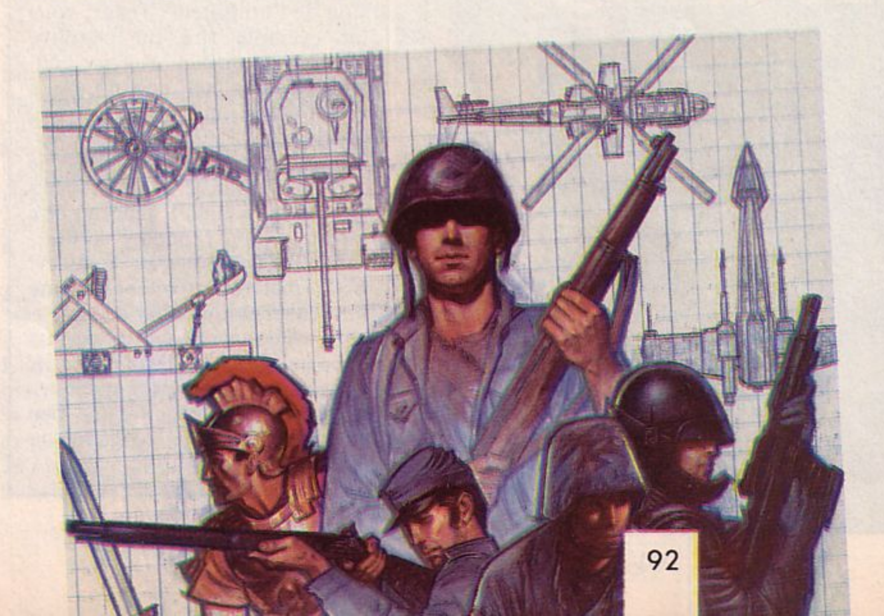
Fiche technique

Comme vous avez pu le constater, Wargame Construction Set offre de nombreuses possibilités mais ne commet pas l'erreur d'une trop grande technicité et reste accessible au plus grand nombre. Sans être hyperfouillé, il est complet et permet d'aborder le monde de la



simulation dans de bonnes conditions. Le graphisme des cartes est agréable, ce qui ne gâche rien. Le manuel contient un long tutorial qui aidera le débutant à se familiariser avec les différents outils de W.C.S. sans trop "galérer".

W.C.S. ne révolutionne pas le wargame micro, mais c'est un logiciel intéressant qu'on n'épuise pas rapidement.





Bug-Byte
Arcade

Ils sont là : les voilà à la porte de la galaxie. Vous allez défendre les vôtres contre les vagues successives des attaquants. Ils ne vous laisseront pas une seconde de répit. Heureusement, vous disposez au départ de 3 vaisseaux, ce qui permet de faire place nette dans leurs rangs mais attention, face à votre dextérité, ils opposeront leur ténacité agressive. Mais, chut ! Les voilà qui arrivent...

Testé sur MSX

Fiche technique

Classique du genre, Galaxian est un titre aussi vieux que l'arcade. Nous lui pardonnerons sont manque d'originalité puisqu'il ne coûte que 30 balles. Les graphismes sont à la limite de ce que l'on peut accepter. Les animations donneront du fil à retordre aux débutants mais n'abuseront pas les spécialistes de l'arcade ! Quelques effets sonores corrects agrémentent le jeu. Le joystick est l'arme absolue.





VEGAS CASINO

Mastertronic
Jeux de table



Las Vegas, miroir aux alouettes, ville des gogos de tout poil ! Voilà ce qui devrait être inscrit aux portes de la ville. On imagine aisément les pigeons assis devant leurs machines à sous, rapidement amers à force de donner à manger aux monstres dévorant les graines de leur propre dîner. A Las Vegas le jeu n'est qu'un prétexte. La meilleure preuve en est ce programme qui offre trois jeux de casino pour le paiement unique d'une redevance minime.

"Prenez place, Mesdames et Messieurs, autour de la table de poker ! Vous n'avez pas d'argent ? Ce n'est pas grave, la Direction se fait un plaisir de mettre à votre disposition un pécule non remboursable ! Ici, on joue au poker pour l'unique plaisir de jouer au poker. Prenez place, Mesdames et Messieurs, la partie va commencer !"

Si aimablement invité, vous vous asseyez devant le tapis vert et l'on vous explique le fonctionnement des mises et des paiements. Une paire de valets (Jacks) ou une paire plus forte rembourse votre mise. Deux paires quelconques sont payées à deux contre un, ainsi qu'un brelan "three of the kind" (trois cartes de même valeur). Une suite (cinq cartes de couleurs quelconques et se suivant dans l'ordre des valeurs), est payée à quatre contre un. Un flush, que nous appelons chez nous "couleur", (cinq cartes d'une même catégorie) offre un rapport de cinq contre un. Un full (brelan plus paire) sept contre un. Un carré "four of a kind" (quatre cartes de même valeur) vingt contre un. Un petit flush (suite de cartes de faible valeur dans la même couleur) cinquante contre un. Le flush royal, enfin, (comme petit flush mais à l'as) deux cent cinquante contre un.

Cinq cartes s'affichent et vous écartez celles qui ne vous intéressent pas qui seront remplacées par d'autres.

Un petit tour au Jackpot, maintenant. C'est la machine à sous type. Plusieurs combinaisons sont gagnantes, la meilleure étant d'obtenir cinq motifs identiques. Le jackpot étant un peu lassant, retournons sur le tapis vert avec le Black Jack, encore appelé 21 car il s'agit, après tirage de deux cartes, d'atteindre en ajoutant la valeur des deux cartes, 21 points, sans toutefois les dépasser. On peut, si l'on juge que le total de deux premières cartes tirées le permet, tirer d'autres cartes, une à une. Votre gain peut atteindre vingt fois la mise que vous aurez jouée. Un peu de réflexion, dans ce jeu, ne nuit pas.

Testé sur COMPATIBLE PC

Fiche technique

Ces jeux ne casseraient pas trois pattes à un canard, mais ils peuvent faire passer quelques bons moments, malgré le peu d'intérêt de ces simulations, notamment le jackpot qui semble avoir été spécialement conçu pour des êtres écervelés. Le graphisme est un peu suranné.



METROPOLIS

Melbourne House Aventure

Les chercheurs viennent de découvrir qu'il peut être dangereux de jouer avec l'acide sulfurique. Vous ne mesurez pas la chance que vous avez de lire cette phrase dans notre bonne langue et sans accent ! Imaginez deux secondes que vous entendiez ces quelques mots en anglais avec un accent synthétisé qui en rajoute ! Les boules ! C'est pourtant une phrase parmi les centaines que vous diffuse le journal télévisé de Métropolis. Heureusement que la voix est doublée par le texte, mais l'affichage cesse avec la fin du message parlé. Il faut comprendre vite, rien n'est répété.

Vous êtes un agent de sécurité de cette immense métropole en l'an de grâce (?) 6334. Des crimes ont lieu qu'il vous faut résoudre. Le but premier de votre mission est de découvrir, nous baignons ici dans le monde de l'informatique, la bande originale du jeu Imagination. Toute aide vous sera généreusement accordée par la police androïde qui vous mènera notamment au IC & D building qui constitue le centre nerveux de la mégalopole. Vous rencontrerez en chemin des gentils robots avec qui vous pourrez discuter le bout de gras. Attention, leur mémoire ressemble à une RAM, elle est on ne peut plus volatile ! Posez-leur des questions claires qui demandent des réponses immédiates sinon tout sera à refaire. Et comme les échanges se font en anglais et que, divine surprise, le clavier de votre micro préféré redevient ce qu'il était à l'origine (QWERTY), les échanges deviennent vite agaçants.

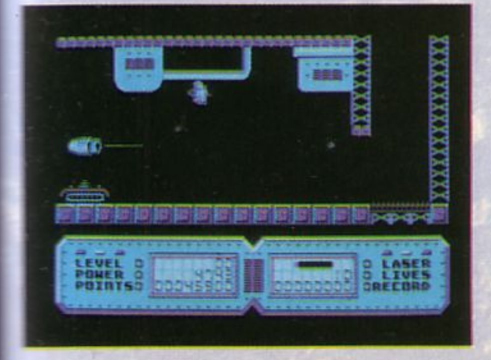
Parlons un peu de l'écran. Il est absolument splendide ! Le graphisme, les couleurs, il règne une grande cohérence dans les dessins qui ne manquent pas de personnalité. La repré-

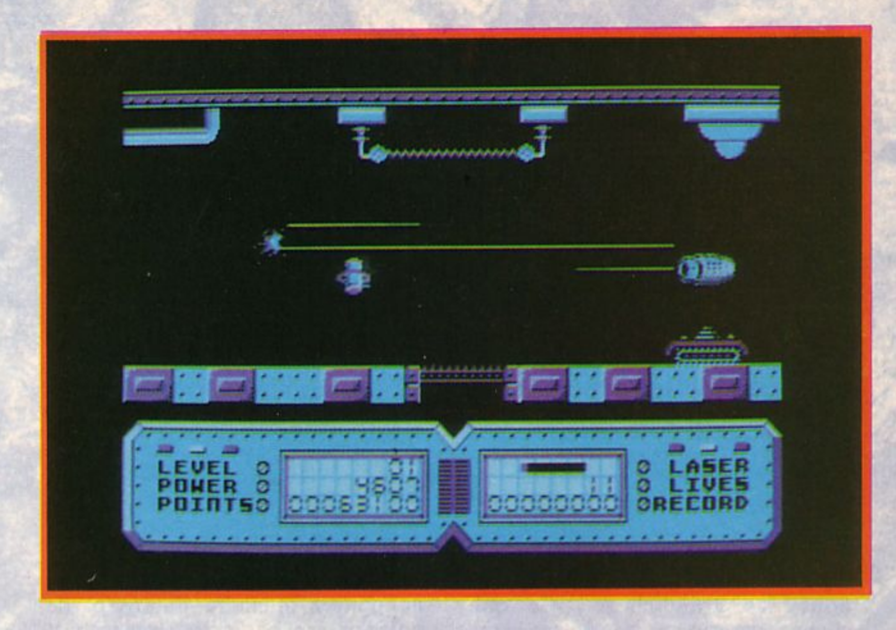
sentation des personnages est parfaite et nous ne tarissons pas d'éloges sur la qualité de l'animation qui est d'une grande souplesse. On évolue sur du velours !
Sur la droite de l'écran, on découvre une fenêtre inamovible qui renferme d'une part neuf touches, reflets de votre pavé numérique et en bas un rectangle qui ressemble étrangement à l'écran d'un téléviseur. Les touches actives clignotent pour vous indiquer que vous passez près d'une issue dans laquelle vous pouvez pénétrer, un ascenseur par exemple ; une touche correspond à une aide que l'on vous accordera si vous l'avez méritée, et une autre touche lance la voix métallique de la journaliste locale à la superbe choucroute. Si vous tentez un reset, elle vous annonce que l'interruption 19 ne veut rien entendre. Beaucoup d'humour ! Vous ne trouvez pas ça drôle ?
Bien sûr, vous pouvez faire vos courses grâce à la carte MUM, rien à voir avec le champagne, vous pourrez acheter tous les disques souples que vous désirez. Vous ne devriez pas avoir de mal à résoudre la première affaire, le "zoom tube" vous mènera alors vers l'affaire suivante.●

Testé sur PC

Fiche technique

Incontestablement un très beau jeu malheureusement handicapé par l'absence de traduction des très nombreux textes. Quant au clavier !
Ce jeu est tellement réussi graphiquement et sur le plan de l'animation qu'il y règne une certaine ambiance. Etonnant, non ? Une ambiance froide, mais une ambiance. On n'aimerait peut-être pas arriver trop vite en 6334. Vous voyez ce qui arrivera si vous continuez à manger des machinsburgers dans les néfastes-food. Brrr !





THE LAST MISSION

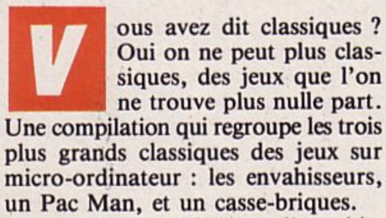
Infogrames
Arcade

Un défaut de maîtrise du progrès technologique a fait que les terriens se sont trouvés chassés de leur planète par ceux-là même qu'ils avaient élaborés pensant qu'ils seraient un bienfait pour les humains.
Les robots tout-puissants se sont installés en maîtres sur la planète et ont eux-mêmes mis en œuvre une centrale indestructible pour qui ne possède pas ses plans.
Les humains, réfugiés sur la planète Nova, ont lancé l'opération de leur dernière chance, The Last Mission qui consiste dans un premier temps à concevoir et à fabriquer un robot et dans un second temps à l'envoyer en espion au cœur même de la centrale pour y rechercher les plans et les ramener sur Nova afin de permettre la destruction de la démoniaque invention des robots.
Vous êtes le pilote de ce robot, ORCABE-3, composé de deux modules indépendants. Un socle à chenilles détenteur de l'énergie nécessaire à la mission, et une tête autopropulsive dotée d'un canon laser dernier cri. Le module supérieur est donc autonome, mais il ne dispose pas d'une réserve d'énergie très importante, il s'agira donc d'avoir l'œil sur le compteur d'énergie. Si ses canons laser sont puissants, ils sont en revanche sujets à l'échauffement et là encore, votre regard ne devra pas oublier de le visiter de temps à autre sous peine de désagréable surprise.
Vous possédez au départ dix vies. Si ce nombre semble vous mettre à l'abri du besoin, il vous faudra en fait, être en possession de tous vos moyens pour mener votre mission à bien. Tête froide, nerfs d'acier.
Vous tirerez sur tout ce qui vous gêne, ce qui augmentera votre marque au tableau. Rien n'arrête votre ORCADE-3 en dehors des robots volants de toutes sortes et des cloisons indestructibles qui baliseront votre parcours. Indestructibles ? Pas tout à fait quand même puisque vous enverrez la tête laser de votre robot contourner l'obstacle et le détruire à revers. Les ennemis n'ont, heureusement, pas pensé à tout ! Pour changer de niveau, il vous faudra emprunter les ascenseurs. Une fois sorti de la base, une fusée attend le robot, et les plans, pour les ramener sur Nova. La salutaire destruction de la base pourra alors commencer.●

Testé sur PC

Fiche technique

Un excellent jeu d'arcade où la mobilité, l'esprit de décision, la mémorisation des différents niveaux et une bonne dose de sang-froid sont les qualités premières. Le graphisme est à la hauteur de ce jeu qui saura vous faire oublier momentanément la prochaine interro de maths !

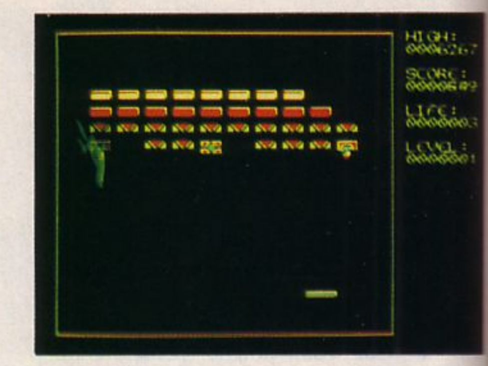


CLASSIQUES

Titus
Compilation

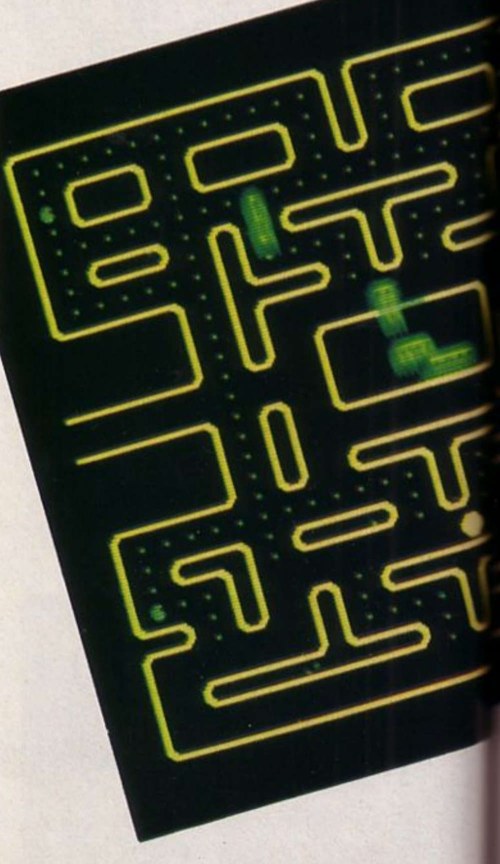
Vous avez dit classiques ? Oui on ne peut plus classiques, des jeux que l'on ne trouve plus nulle part. Une compilation qui regroupe les trois plus grands classiques des jeux sur micro-ordinateur : les envahisseurs, un Pac Man, et un casse-briques.
Comme dans tous les jeux d'envahisseurs, vous êtes dans une espèce de petit véhicule apparemment blindé, mais qui ne l'est pas du tout en fait. Vous circulez de gauche à droite et réciproquement sous trois espèces de forteresses alors que des vagues d'objets bizarroïdes vous bombardent régulièrement. Nous ne vous apprenons pas grand-chose ! Ce qui change, par rapport aux autres jeux, sortis généralement sur micros 8 bits, c'est qu'ici nous sommes sur 16 bits, ça va vite ! Ça va d'autant plus vite que nous avons testé le jeu sur PC 1512, qui tourne à 8 MHz.
Les bombes pleuvent, certaines lentes, d'autres qui vous tombent dessus sans arrêt. Un drôle d'effet. De temps à autre une soucoupe traverse le ciel porteuse de centaines de points qu'il fait bon afficher à son palmarès. Aux vagues abattues succèdent les vagues à abattre, on n'en sort pas. Enfin, si, on en sort plus vite qu'on ne le souhaiterait car on ne dispose que de trois petites vies de rien du tout qui diminuent comme peau de chagrin.
Le second jeu appelé Glouton, est composé de cinq tableaux. Là encore, on retrouve tout ce qui a fait le succès de ce jeu qui fut, après les casse-briques, le premier jeu évolué sur micro-ordinateur. La grille de parcours est intelligemment conçue. On y retrouve les pastilles à croquer et les vitamines à ingurgiter qui vous assurent, en théorie, l'immunité contre les gloutons qui n'ont qu'une pensée, vous bouffer. Le jeu se retournant alors à votre avantage, puisque c'est vous qui pouvez alors les boulotter. Nous disons "en théorie", car dans cette version tous les gloutons ne sont pas anihilés par votre prise de vitamines. Il en reste quelques-uns qui sont plus ogres que jamais.
Ici encore, le jeu ne diffère pas vraiment de ce que l'on peut connaître dans d'autres versions. Dans certains tableaux, l'aire de jeu est divisée horizontalement en deux parties et vous ne pouvez atteindre l'autre partie qu'en passant par le "passage secret" qui vous fait disparaître à droite de l'écran et réapparaître à gauche... et inversement.
Le troisième jeu est une version améliorée, nettement améliorée, du casse-briques. Rappelons que le jeu de casse-briques est le second jeu créé pour ordinateur, le premier étant ce que l'on appelait du nom fort bien trouvé de "Pong", nom tiré du bruit provoqué par le choc d'une "balle" sur une "raquette" dans un jeu de type tennis ou ping-pong. On mesure les progrès obtenus dans le domaine des jeux réalisés sur micro.
Ce casse-briques est très performant. Les cibles (les briques) que l'on doit abattre contiennent parfois des objets. Ce sont souvent des bombes, ce sont parfois des balles. Vous vous retrouvez dans ce cas avec une flopée de balles bien difficiles à utiliser.●

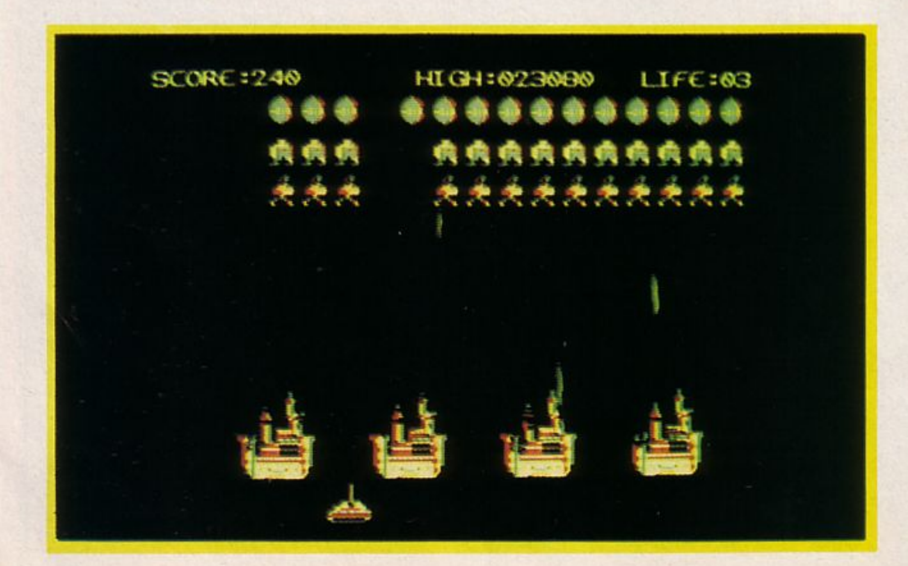
*Testé sur **COMPATIBLE PC***



Fiche technique

Rien de bien nouveau sous le soleil !
Ces jeux bénéficient de l'expérience acquise, ils sont beaux, rapides et efficaces. Mais il n'y a là rien de bien extraordinaire.
Pour ceux qui ne possèdent pas encore ces classiques que tout microïste qui se respecte se doit de posséder.



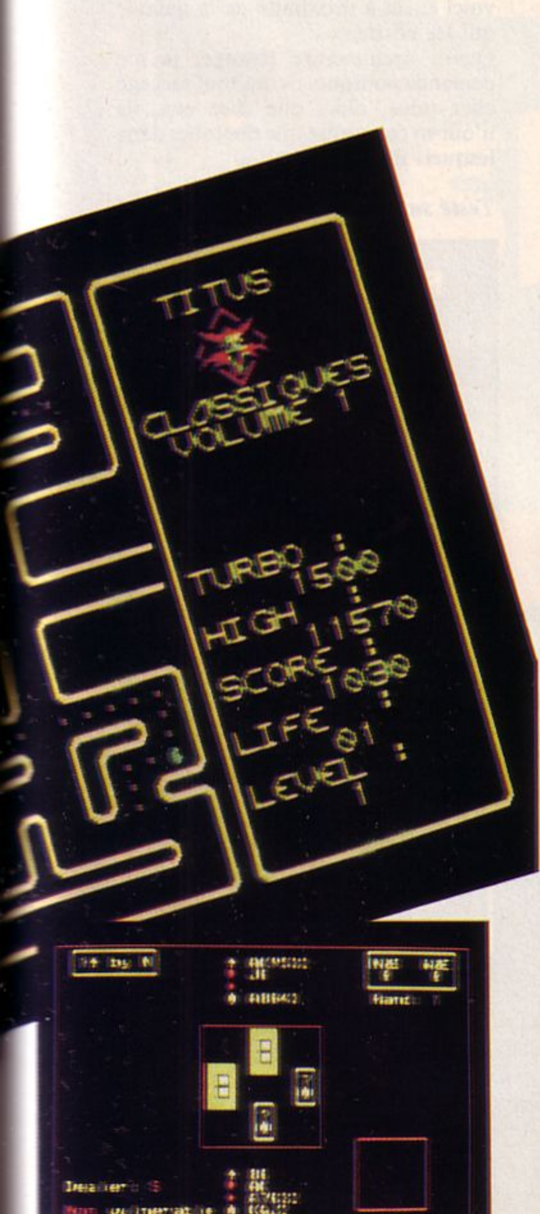


COLOSSUS BRIDGE 4

C.D.S. Réflexion

Au commencement était le whist... (livre 1, Genèse, Ancien Testament). Notre cher Voltaire aimait à y jouer ainsi que Barbey d'Aurevilly. Les futurs Américains, assiégiés par leurs amis anglais, le rebaptisèrent Boston, du nom de la ville du siège. Puis le whist se transforma pour devenir le jeu que nous connaissons à travers ses différentes versions de bridge aux enchères, bridge-plafond et bridge-contrat.





Le bridge est incontestablement le roi des jeux de cartes, le plus subtil, le plus fini. Les adversaires s'y affrontent deux à deux : Nord et Sud contre Est et Ouest. Le jeu comprend 52 cartes qui sont toutes distribuées. La hiérarchie des couleurs est : Trèfle, Carreau, Cœur, Pique et Sans Atout. Nous croyons bon de le spécifier aux débutants car Colossus bridge est en anglais, mode d'emploi compris. Sachez donc que cette hiérarchie en anglais donne : Clubs, Diamonds, Hearts, Spades et No Trump. Les couleurs sont représentées par 13 cartes de valeurs différentes, les figures, l'as et même le dix étant appelées "Honneurs". En anglais : Ace, King, Queen, Knave et Ten.

Après la distribution viennent les annonces. Une grande partie de l'intérêt de ce jeu vient de ce système d'annonces. Qui n'a pas entendu une fois dans sa vie annoncer "2 Carreaux" ou "3 Piques" ou encore "2 Sans Atout" ? Qui ne s'est alors demandé ce que pouvait bien signifier ce langage ésotérique ? Il s'agit en fait d'une sorte de langage codé où le joueur qui annonce veut par ses paroles signifier à son partenaire la composition de son jeu. Des annonces bien effectuées, par le jeu de question-réponse, aboutissent à une connaissance relativement précise du jeu de l'annonceur. Les joueurs utilisent l'enchère, le contre et le surcontre pour parvenir à avoir la main. L'enchère finale est le contrat. Si celui-ci est un Chelem, le joueur ayant remporté l'enchère devra réaliser toutes les levées pour le Grand Chelem, toutes moins une pour le petit Chelem. Le jeu de la carte peut alors commencer, après, toutefois, que le partenaire du demandeur ait étalé son jeu sur la table. Il fait le mort. Peu de choses à dire sur le jeu de la carte, l'expérience parle.

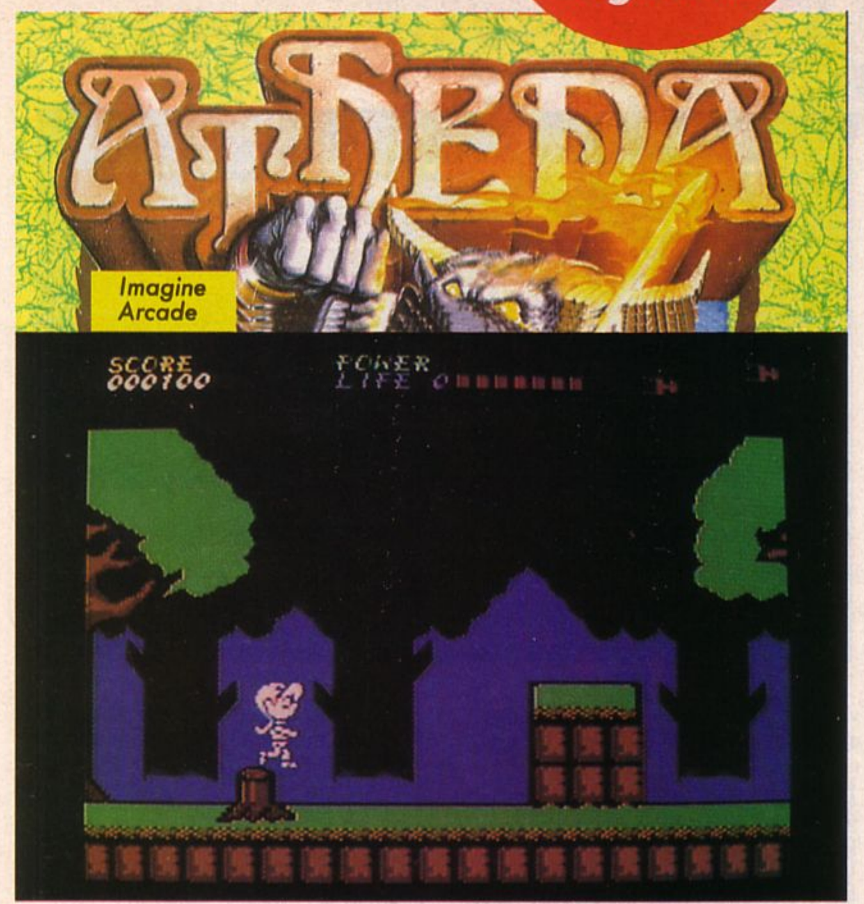
Peu de choses à dire également de Colossus bridge 4 qui est parfait. Tout bridgeur se trouvera en terrain de connaissance. Le débutant pourra, s'il le désire, faire l'impasse sur les annonces et débuter par le jeu de la carte. Des parties simulées de niveaux différents mais de données constantes autorisent un apprentissage des meilleurs, on rejouera une même main jusqu'à bien posséder les finesses du jeu, l'ordinateur étant là pour vous conseiller utilement sur le coup à jouer.

Il sera bon que le néophyte se munisse d'un traité de bridge pour débutant, au moins pour se familiariser avec la codification du bridge qui est particulière à ce jeu. Les textes disponibles étant en anglais, y compris un manuel du débutant, les choses ne sont pas facilitées.●

*Testé sur **COMPATIBLE PC***

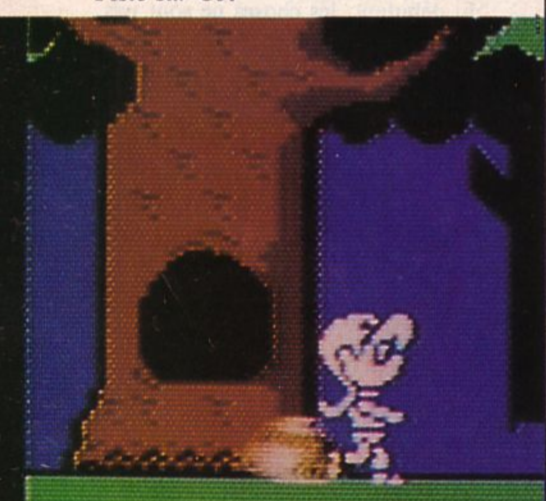
Fiche technique

Un excellent programme. Des cours pour le débutant, la possibilité d'assister à une partie jouée par l'ordinateur seul, des conseils disponibles à tout moment.
Si le graphisme n'est pas d'une esthétique des plus agréables ; les différentes mains sont tout à fait explicites, même si l'on est au début un peu décontenancé par l'initiale anglaise des cartes et des annonces.



Ouah ! Quelle nana ! T'as vu les biscotaux ? Celle-là, elle pourrait prétendre au titre de "Madame Muscles"... Et puis avec un nom comme le sien, elle doit faire tomber tous les mecs qu'elle croise dans la rue... Tiens, sur la photo, elle se bat même contre des monstres. C'est qu'elle a du courage Athena... Il paraît même que dans ses veines coule le sang de cent samouraïs. Ça explique peut-être sa force...●

Testé sur C64



Fiche technique

En chargeant ce jeu, j'ai cru l'espace d'un instant m'être trompée de cassette.
En effet, la superbe créature de la jaquette, s'était transformée en petite figurine blanche sans muscle, presque sans vie sur l'écran. La belle Athena ne serait-elle présente que sur la photo de la jaquette ?
Hélas oui... Le C64 venait de se transformer en Spectrum et la "Madame Muscles" en petit sprite tout ridicule, animé d'un mouvement mécanique ne présentant vraiment aucun intérêt.
Ses ennemis ? D'autres sprites blancs, ni plus beaux, ni plus laids qu'Athena. Le décor ? Un naïf paysage forestier digne des anciens albums de coloriage pour enfants de 5 ans... Seul élément correct : la musique, c'est bien mais ça fait vraiment trop peu.
Ah, j'oubliais ! Les possibilités offertes au joueur pour le déplacement d'Athena et ses moyens de défense sont franchement nuls.
Alors gardez vos sous et ne vous laissez surtout pas avoir par la belle athlète de la jaquette...

TASK III

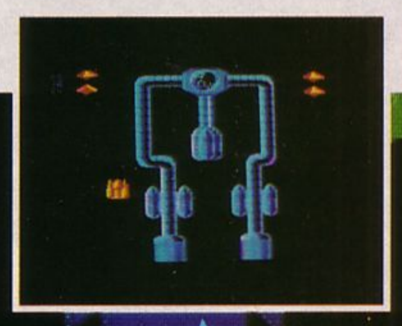
Databyte
Arcade/Espace

En 6028 a eu lieu dans notre galaxie un terrible génocide. Aujourd'hui, dix ans après, moi, Prince Troma, je suis le seul survivant. La haine est devenue mon unique raison de vivre. Après avoir mis au point un vaisseau très sophistiqué, j'ai pris mon courage à deux mains et suis parti bien décidé à exterminer l'empereur qui nous avait causé tous ces dégâts ainsi que ses fidèles serviteurs.
Après de longs mois de voyage, me voici enfin à proximité de la galaxie qui les abrite.
Quelle architecture étrange, je me demande pourquoi ils ont tout saccagé chez nous, alors que chez eux, ils n'ont su construire que des tubes dans lesquels ils s'abritent...●

Testé sur C64

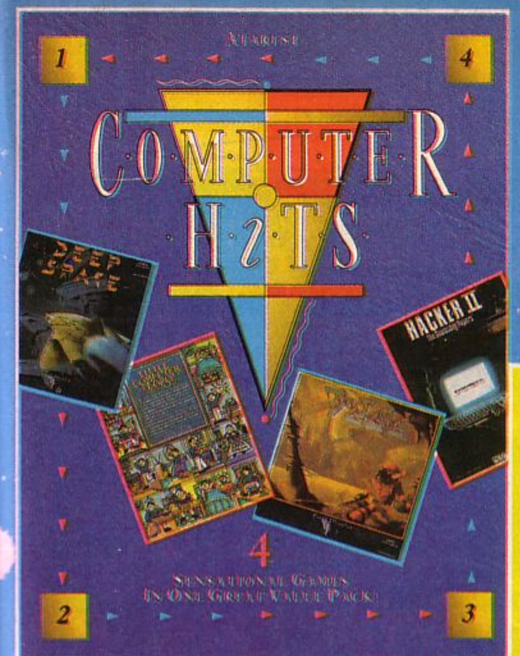
Fiche technique

Les graphismes sont jolis, la musique géniale, l'animation rapide mais l'ensemble constitue un jeu très difficile car trop rapide. A posséder lorsque l'on aime les jeux d'arcade/espace. Les 16 niveaux ne risquent sans doute pas d'être trop vite explorés, ainsi ils vous promettent bon nombre d'heures de jeu.



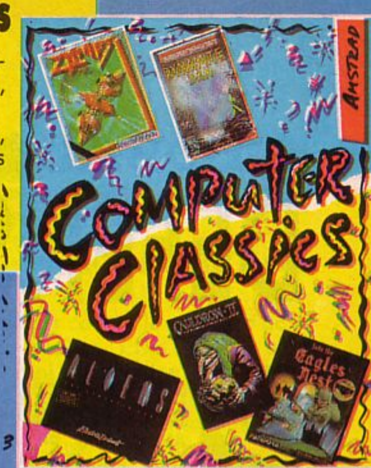
SUR LE VIF :

Olivier (4 ans et demi) : Nul il est parce que je perds tout le temps...



COMPUTER CLASSICS

La compilation des compilations. Réunis ensembles, 5 classiques des jeux.
Zynaps, Dynamite Dan, Aliens, Cauldron II, Eagles Nest.
Disponible sur Amstrad, C.B.M., Spectrum.



COMPUTER HITS (ST ET AMIGA)

Une fabuleuse compilation regroupant 2 hits de Psygnosis et 2 hits d'Activision.
Deep Space, Brataccas, Hacker II, Little Computer People.
Disponible sur Atari ST et Amiga.

LA SÉLECTION



10 COMPUTER HITS 4

Compilation de 12 jeux dont 2 gratuits en version k7, 7 jeux dont 1 gratuit en version disk.
Rapport qualité/prix imbattable.
Disponible sur Amstrad, C.B.M., Spectrum.



5 STAR GAMES III

Compilation de 7 jeux dont 2 gratuits. Tous les styles sont présents.
Arcade, réflexion, simulation, etc.
Tempest, The Way of Exploding Fist, Trap Door, Tau Ceti, Aliens, Firelord, Strike Force Harrier.
Disponible sur Amstrad, C.B.M., Spectrum.

Tous ces produits sont disponibles chez tous les bons revendeurs. Si toutefois vous ne pouvez vous les procurer, commandez-les directement auprès de notre société. (Port gratuit. Réglement par chèque bancaire).
Pour les produits Spectrum et C.B.M., nous consulter.

	ATARI ST	AMIGA	CPC K7	CPC DISK
Computer Hits	290	290		
Computer Classics			70	95
5 Star Games III			95	145
10 Computer Hits			95	145
Powerplay	195	195	95	145
Backlash	195	195		
Mercenary	195	195	140	170

— 10 % si vous commandez 2 jeux.
— 20 % si vous commandez 3 jeux et +.
Remplissez lisiblement votre bon de commande et retournez-le à :
Sun-Soft, 10, rue Xavier-Bichat, 95150 TAVERNY.
Tél. : (1) 39.60.87.04
Vous recevrez vos jeux sous 48 heures.

Nom ....
Adresse ....
....
CD .... Ville ....

GLOBAL DEFENSE

Sega Arcade

Dans les années 80 du précédent millénaire, on avait bien envisagé une telle guerre et de telles défenses. Pourtant, personne n'osait songer à celui qui serait assez fou pour la déclencher, au risque de provoquer le plus grand cataclysme de tous les temps. Aujourd'hui, 10 mai 2352, les fous ont osé... Notre seule défense, un satellite, le dernier, très sophistiqué mais ô combien fragile, que nous avions placé là-haut dans l'éventualité d'une agression.

Son rayon laser permet de détruire les missiles intercontinentaux et les satellites ennemis. Eux, ils avaient même installé des bases dans les étoiles et nous sommes obligés, tout en luttant contre les attaques de missiles, d'aller les anéantir.

Heureusement, les satellites sont plus perfectionnés de nos jours que ceux construits par les hommes qui vivaient au 20e siècle. Ils peuvent changer d'orbite et, en se déplaçant, ils évitent les tirs des bases ennemies, et récupèrent des modules d'énergie que nous leur expédions.

Cette guerre des étoiles s'étend et notre champ d'action ne se limite plus à la terre : un voyage vers la lune, à travers une ceinture d'astéroïdes puis jusqu'à Saturne ne nous a pas permis de découvrir la planète cachée. Pourrais-tu nous aider !●

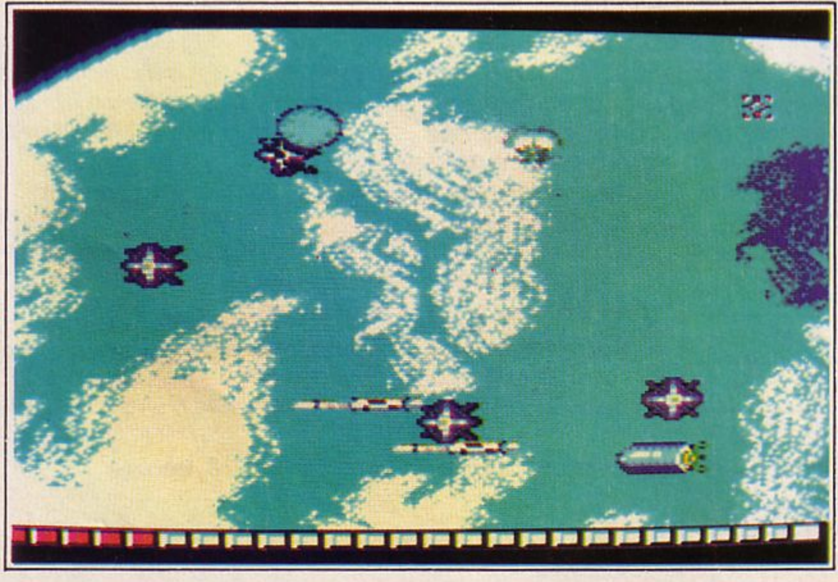
Testé sur SEGA

Fiche technique

La guerre des étoiles a lieu, aujourd'hui, sur nos consoles Sega. Le thème du jeu est assez original et sa réalisation correcte. On retrouve la qualité habituelle du son, l'aspect fini des graphismes et une belle animation des nombreux mobiles qui parcourent l'écran.
Le joueur aura fort à faire pour trier le bon du mauvais et ses nerfs seront mis à rude épreuve au cours des 2 mi-temps qui l'attendent : la phase d'attaque et celle de défense. Un jeu assez difficile, qui demandera un certain entraînement pour aller jusqu'au bout et ce malgré la répétitivité des mouvements des vagues d'agresseurs.

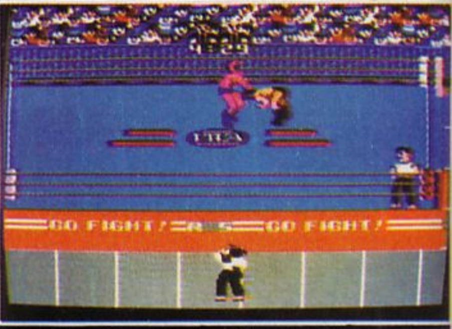
13/20
Le jeu préféré de Ronald Reagan.





GLOBAL DEFENSE





PRO WRESTLING



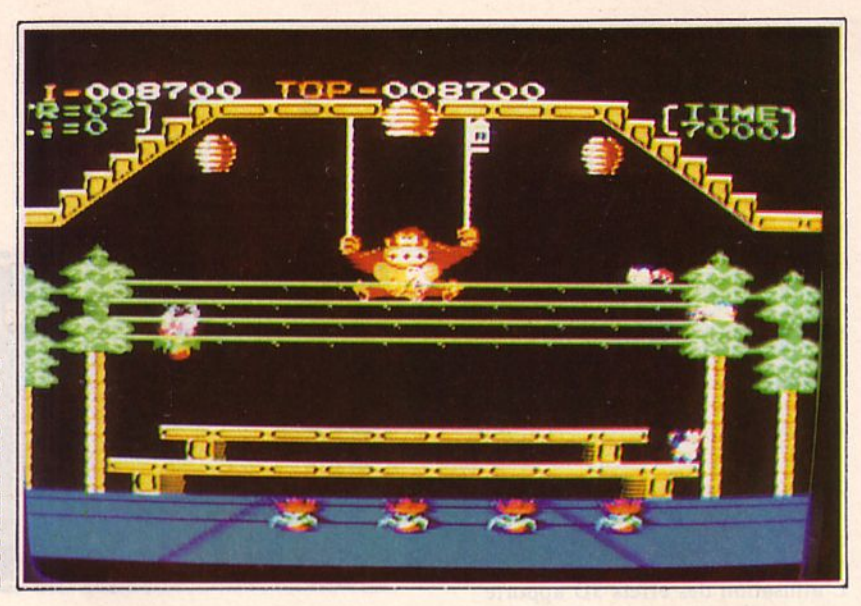
PRO WRESTLING

Nintendo Combat



Si vous êtes de ceux qui passent leurs dimanches dans les gradins d'une salle de boxe, de sumo ou de catch, vous allez vous régaler avec ce programme. Et cette fois, ce ne sera pas en spectateur que vous y assisterez mais bel et bien sur le ring, en lutteur professionnel... Pardon ? C'est votre rêve le plus cher ? Eh bien à vous de jouer mais... méfiez-vous, ce n'est pas toujours aussi facile qu'il paraît. Et puis, votre adversaire (l'ordinateur ou un second joueur) est loin de se laisser marcher sur les pieds... Alors, n'hésitez pas à le balancer par dessus les cordages, à lui lancer de grands coups de pied, à le soulever (tête en bas), à le... oh, et puis zut ! J'arrête là cette liste d'horreurs, moi je ne me sens pas l'âme d'une catcheuse alors vous imaginez ce que je pense d'un tel jeu !...●

Testé sur NINTENDO



Fiche technique

Malgré le peu d'intérêt que ce jeu présente, il faut toutefois souligner les qualités dont il est doté. Du même nom qu'un soft tournant sur console Sega, Pro Wrestling version Nintendo est bien réalisé (mieux que sur Sega, c'est vous dire !). Il permet au joueur un grand nombre de coups contre son adversaire et présente un graphisme assez correct avec des sprites de grande taille. La musique est assez différente de celles qu'il est de coutume d'entendre sur console : pas mal...
Un soft à posséder si le sang et les hématomes ne vous font pas peur.

13/20
Pour la réalisation correcte.



DONKEY KONG 3

Nintendo Arcade



a y est, le printemps s'est enfin installé et avec lui, les premières fleurs, les premières bestioles ont fait leur apparition.
C'est maintenant que commence la difficile tâche de Stanley : il va devoir tuer toutes les abeilles afin de préserver les serres et surtout, surtout faire fuir cet abominable Donkey Kong qui, une fois de plus, devient trop envahissant avec ses grosses pattes sur les délicats massifs de fleurs.
Vaporiser : Stanley n'a plus que cette idée en tête.
Mais il doit se méfier des abeilles dont la piqûre peut être mortelle. Et puis, il doit en profiter pour mettre fin aux attaques incessantes dont ses pauvres fleurs sont victimes : les vermines rampantes. Hélas, le temps s'écoule rapidement et le vaporisateur bien que puissant ne pourra peut-être pas mettre fin à toutes ces invasions d'abeilles.
De plus, il lui faudra se méfier de cet horrible gros gorille qui n'a qu'une idée, celle de secouer les ruches pour en faire sortir leurs habitantes...
Ah, c'est que ça devient dur la vie d'un jardinier !

Un autre avis

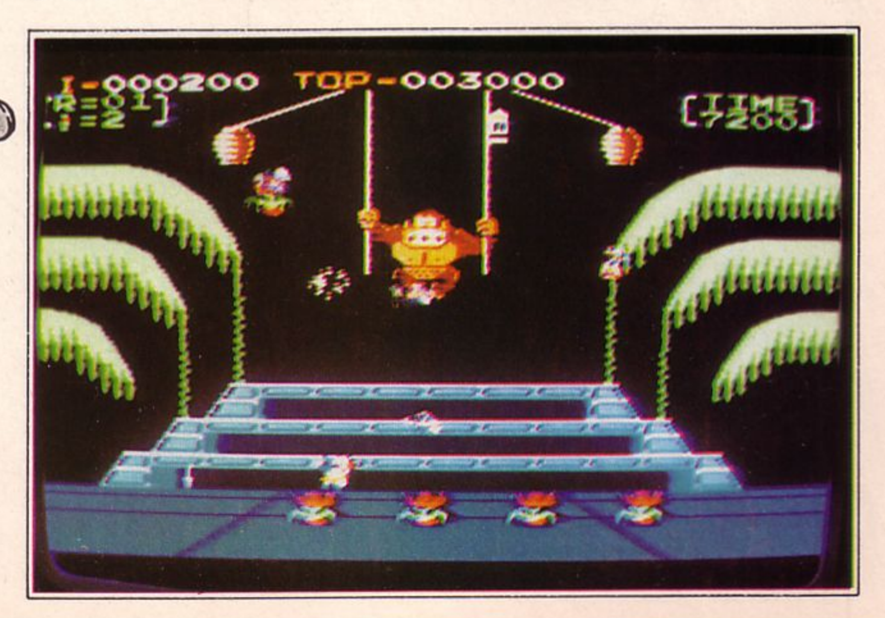
Moi, je suis contre le principe de tuer des abeilles. Elles font du bon miel et moi j'aime bien le miel, na ! Alors ce jeu où il faut tuer les petites z'abeilles, vous vous doutez bien de ce que j'en pense !
Bon, blague à part, techniquement il est pas mal : c'est tout. Et puis zut à la fin, je retourne à mon jardin ! ●

Testé sur NINTENDO

Fiche technique

Malgré la médiocre qualité de définition de la console Nintendo, voici un jeu pour lequel le graphisme, très coloré est presque correct.
L'animation est rapide, bien réalisée et aussi marrante que la musique. Celle-ci présente, en effet, bien des similitudes avec les musiques et bruitages des trains fantômes et autres stands de fêtes foraines.
Le jeu ne présente aucune difficulté, si ce n'est qu'il vous faudra des doigts bien déliés afin de ne laisser passer aucune abeille.
L'intérêt ? Oh, comme pour tous les jeux sur console : le plus intéressant est d'augmenter le high-score, rien de plus, rien de moins.

14/20



ZAXXON 3-D

Sega
Arcade Espace 3D



Après deux mille ans de paix, voilà que ce peuple guerrier, les Vargans, ont décidé de remettre à feu et à sang notre belle planète, la Terre. Armés jusqu'aux dents, ces invincibles individus ont construit une ligne de forteresses toutes plus puissantes les unes que les autres.

A bord de votre Zaxxon, vous allez tenter de prouver que les Vargans ne sont pas tout à fait indestructibles.

Vous allez en effet partir, armé d'un simple missile nucléaire, en direction des neuf bases ennemies. Pour chacune d'entre elles, vous devrez passer brillamment trois étapes consécutives : la première vous conduira en plein espace, avec pour objectifs les vaisseaux vargans patrouillant dans le secteur. Pour la seconde étape, vous devrez pénétrer à l'intérieur de la forteresse ennemie et y détruire lance-missiles et citernes de carburant. Ainsi, vous pourrez refaire vous-même le plein d'énergie et partir pour la dernière étape de votre mission sur cette base.

Ce ne sera certes pas la plus facile et vous devrez tirer à plusieurs reprises pour rayer cette forteresse de la carte de la galaxie.

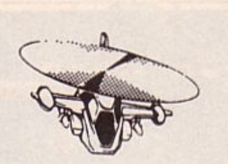
C'est alors que vous partirez vers la seconde puis la troisième puis... la neuvième base.
Enfin, si vous arrivez là, vous êtes particulièrement doué et vous aurez su prouver que les Vargans n'étaient pas si invincibles que cela...
Mais votre mission ne sera toutefois pas tout à fait terminée car un dixième combat vous attend.
Pour parvenir à ce stade, il vous aura fallu beaucoup d'adresse et un petit peu de chance...

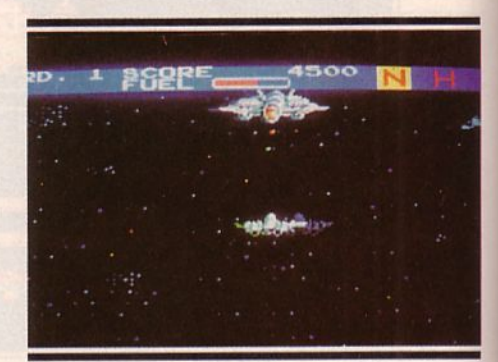
Un autre avis

Zaxxon est un titre assez ancien et le principe de ce jeu a été repris maintes fois, lors d'adaptations sur micro.
L'utilisation des effets 3D apporte un caractère nouveau mais cela ne suffit pas à le rendre captivant. Son niveau de difficulté n'est pas grand et, de ce fait, il conviendra même aux débutants. Par contre, la progression est assez longue avant de parvenir au dernier niveau.
Techniquement, Zaxxon 3D est bien réalisé mais les écrans sont, malgré tout, un peu dépouillés. Moi, je préfère très nettement "Missile Defence 3D".●

Testé sur SEGA



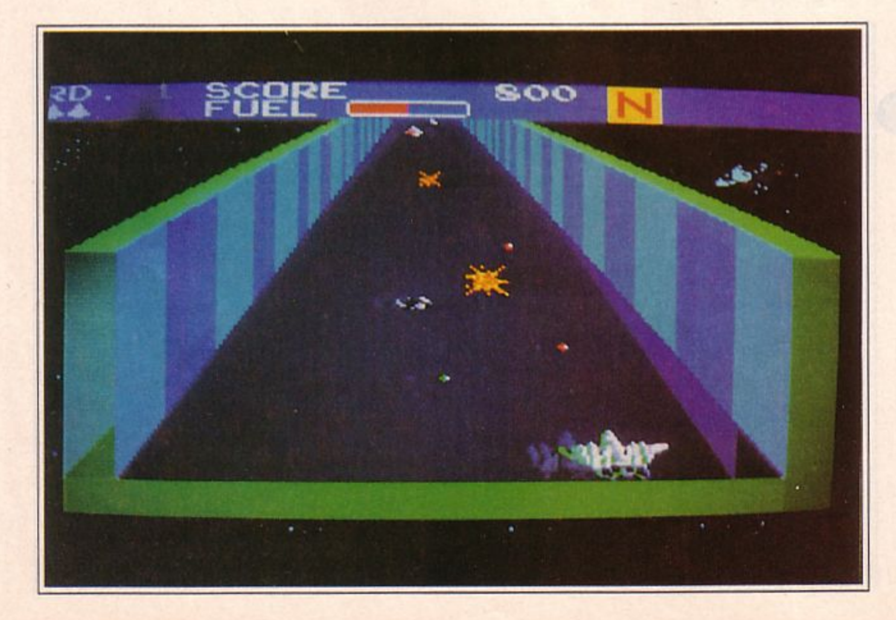




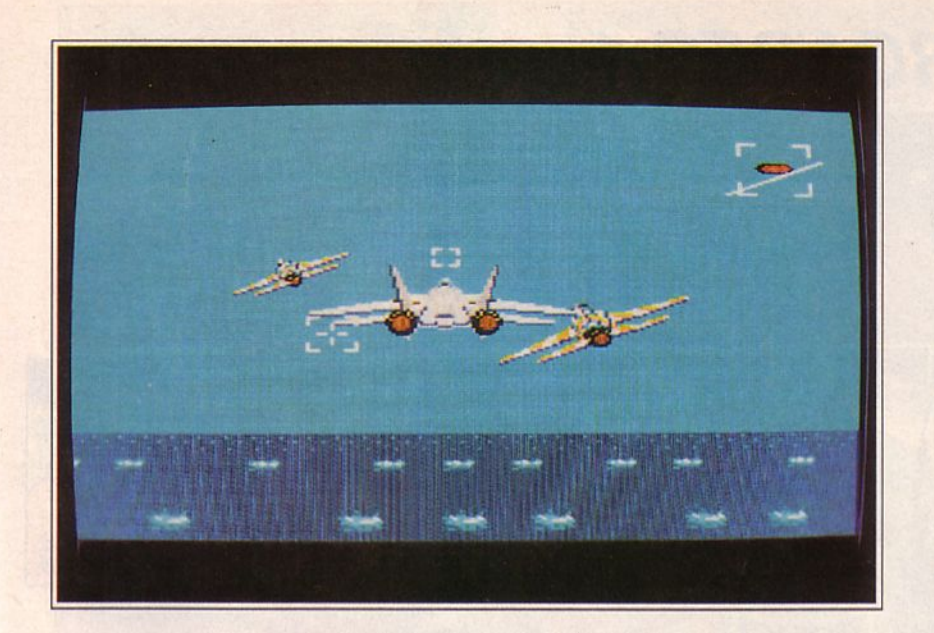
Fiche technique

Basé sur le principe d'un Zaxxon, cette version 3D est assez peu difficile. Pour le joueur d'arcade chevronné, seul l'effet du relief apportera un plus à cette réalisation. En effet, malgré une animation et des graphismes sans faute, le jeu est un peu trop lent et un peu trop facile. En outre, la répétition des séquences provoque une certaine monotonie. La musique est, comme toujours sur un soft Sega, rapide et gaie ; les bruitages se limitent à quelques bruits de tir. La réalisation du relief est excellente mais cela suffit-il pour en faire un bon soft ?

13/20
Pour la qualité des effets 3D.







AFTER BURNER

Sega Arcade

Les chiens jaunes s'agitent sur le pont. Dans un hurlement de réacteurs, le F14 Tomcat décolle du Sega Enterprise, le dernier porte-avions à la mode (vous ne connaissiez pas ?).
Après quelques secondes de montée, le pilote trouve face à lui un ciel infesté d'appareils ennemis.

Il en vient de partout : de l'avant, de l'arrière, des avions, des hélicoptères.
Canons et missiles armés, un œil sur le radar, l'autre sur le viseur, manche en main, le pilote balance son avion pour éviter les tirs ennemis. Un tonneau à gauche, un autre à droite (on est dans la cave ?), des Harriers attaquent en face. Missile ! Touché !
Après avoir abattu une bonne vingtaine d'ennemis (quel homme !) au-dessus de la mer, notre pilote arrive enfin sur la terre.

Et le scénario recommence... S'il progresse sans se faire abattre, notre as de la chasse pourra se ravitailler en carburant en ralliant un tanker qui n'attend que lui, puis il continuera sa mission. Celle-ci lui demande de retrouver des camions près des pistes d'atterrissage afin de récupérer des plans. Le plus difficile, après les 18 épisodes sera encore de regagner le porte-avions...
Et il n'y a que 3 avions pour réussir !●

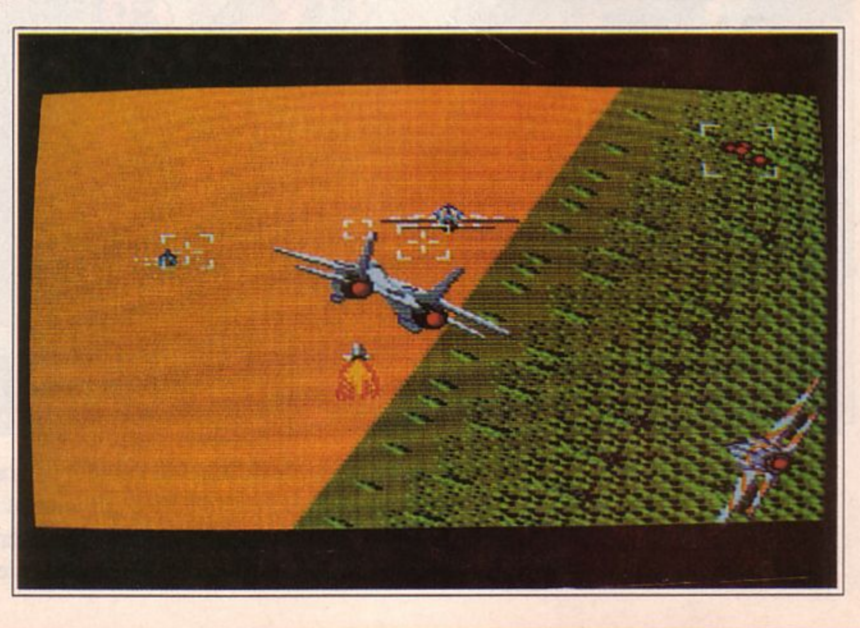
*Testé sur **SEGA***

Fiche technique

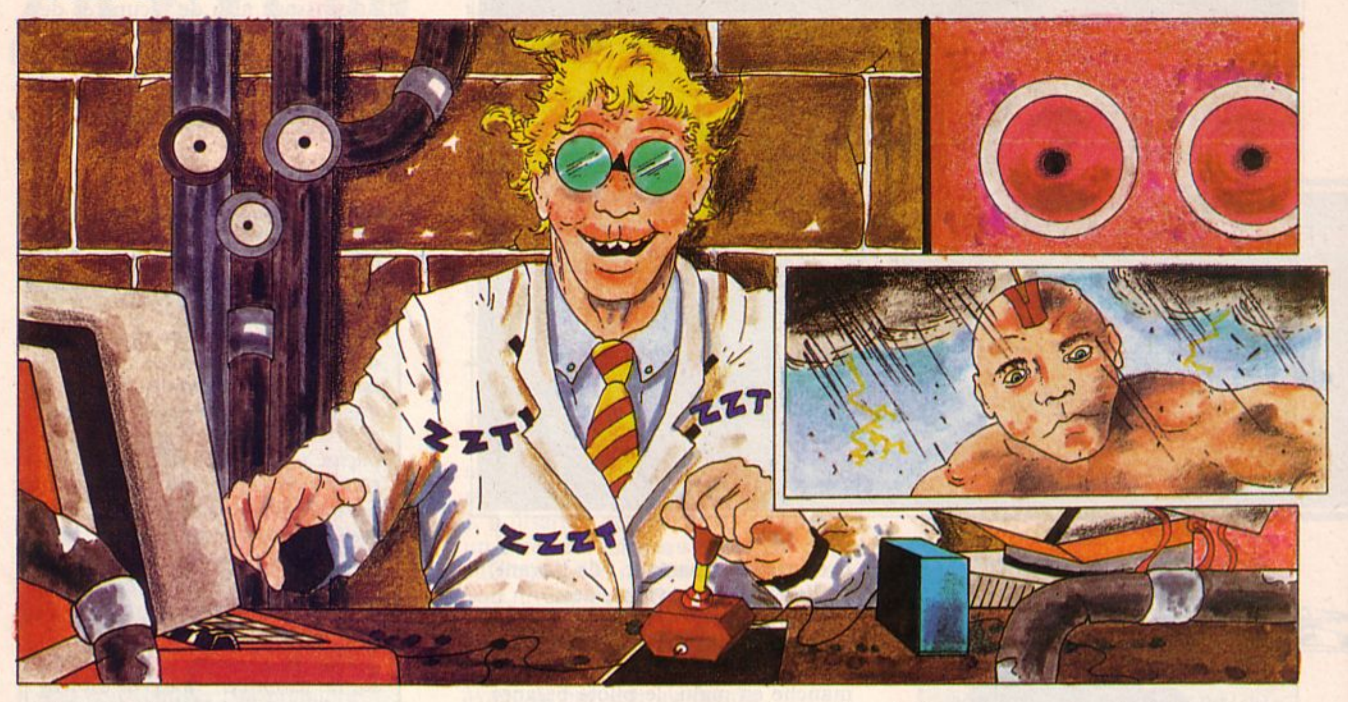
La conversion de ce monument des "Coin-op machines" sur console était très attendue. Evidemment, les habitués de la machine à sous risquent d'être un peu déçus, surtout s'ils font partie des rares privilégiés qui peuvent se faire secouer la carcasse par celle qui est montée sur vérins !
Malgré cela, le jeu sur console reste de la bonne arcade et rares sont ceux qui iront jusqu'au dernier tableau.
L'animation est moins fluide que sur le "Coin-op" mais elle est très rapide. Les graphismes sont réussis bien que les paysages soient assez dépouillés. Musique et bruitage sont présents durant tout le jeu.
Le pilotage au josytick ne pose pas de problème et il faut utiliser 2 doigts (pas pour se les mettre dans le nez !) pour actionner canons et missiles.
A réserver à ceux qui se prennent pour Buck Danny.

15/20

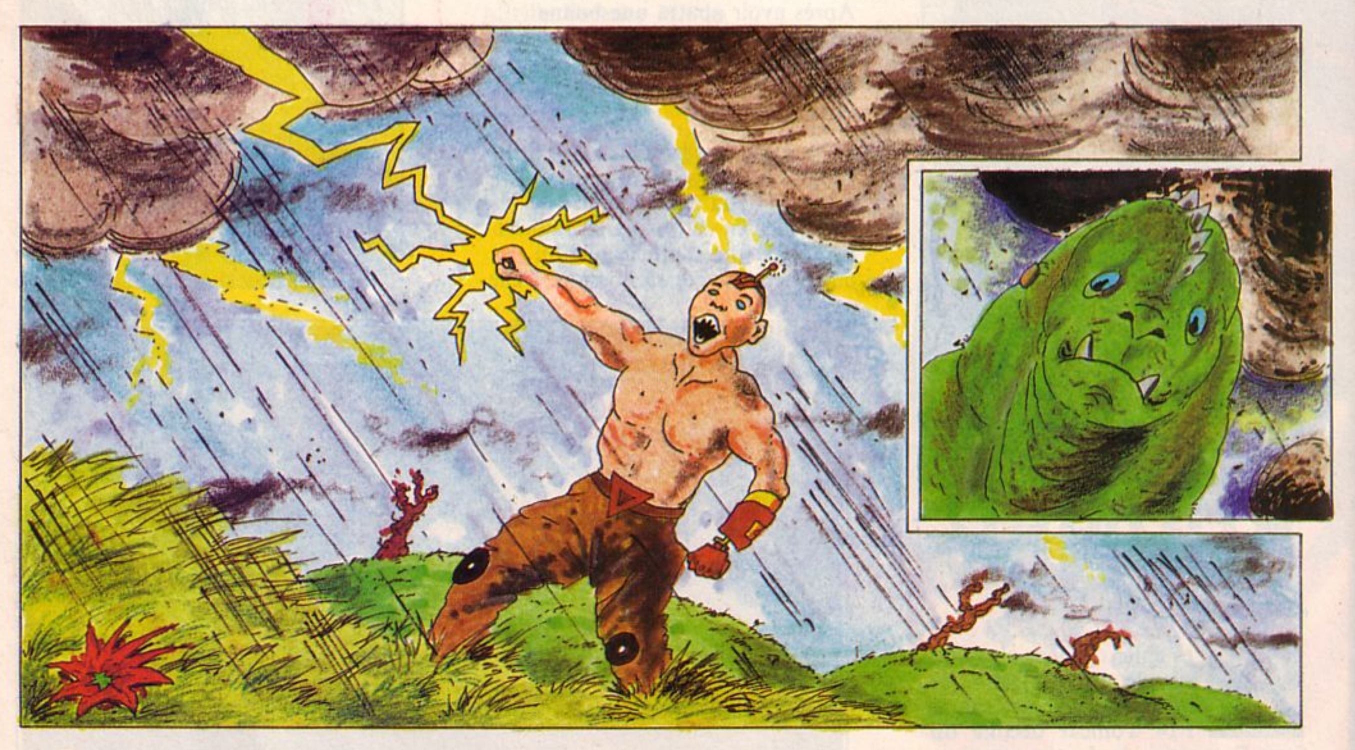
Pas si mal que ça pour du 8 bits !



MISTER ARCADES.1



ZZZT ! Je me présente : Mister ARCADES, éminent professeur ès jeux informatiques. Les logiciels ludiques n'ont plus de secret pour moi et un jour, un peu par lassitude de ces jeux, je me suis mis en tête de créer le logiciel ultime : celui qui me permettrait de manipuler un être vivant. Et cela a marché !



Regardez Joe BETON, 90 kg de muscles ramenés à la vie grâce à mon savoir en biologie. C'est un merveilleux "jouet" dont l'organisme se nourrit de foudre et d'action physique.
Sa nouvelle tâche est de me capturer un lézard géant. En cette saison tempérée, les migrations nous en amènent quelques-uns. Il me semble que ces bêtes doivent être très agréables à conduire.

*R*egardez la force et l'agilité qui permettent à Joe BETON de se glisser sur le dos de l'un de ces animaux et de l'achever en endommageant son cerveau. En bon domestique, il m'a rapporté le lézard sur ma table d'opération. Ainsi je vais pouvoir programmer la bête en animal doux et servile.



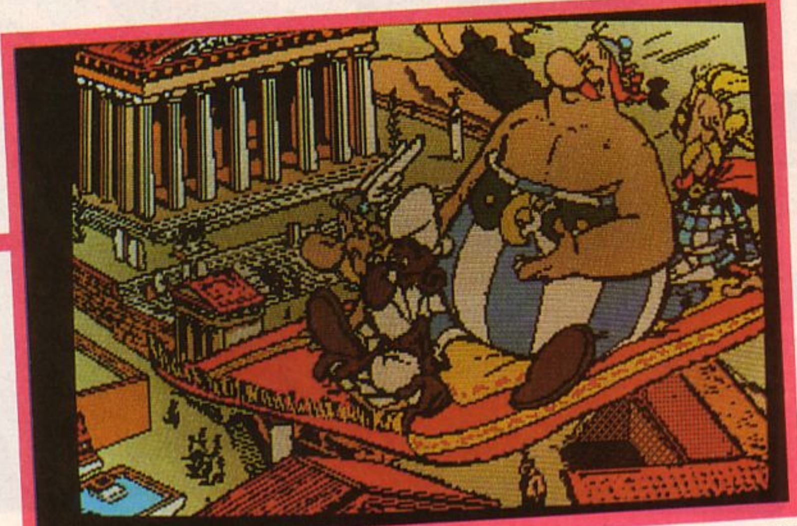
*L*e temps s'est amélioré. Il me vient à l'idée d'effectuer une petite promenade ma foi bien vivifiante. Quel bonheur que le grand air. Bien entendu, je m'entraîne toujours à battre mes propres records de scores sur les nouveaux jeux. Il serait dommage de perdre un temps si précieux, n'est-ce pas ?

— *Fin*

DE LA BD

Bravo Luke ! Mission réussie .

Version ST



Version ST

L'adaptation de héros en tout genre, qu'ils viennent du cinéma ou de la télévision, sur nos micro-ordinateurs, est un phénomène qui va sans cesse croissant. La BD (bande dessinée) n'y a pas échappé et l'objet de ce dossier est de vous aider à y voir plus clair sur le sujet. Est-il intéressant de pouvoir se mettre dans la peau du héros ? La magie des dialogues par bulles n'est-elle pas détruite lors des transpositions sur écrans ? Autant de questions auxquelles nous allons tenter de répondre...



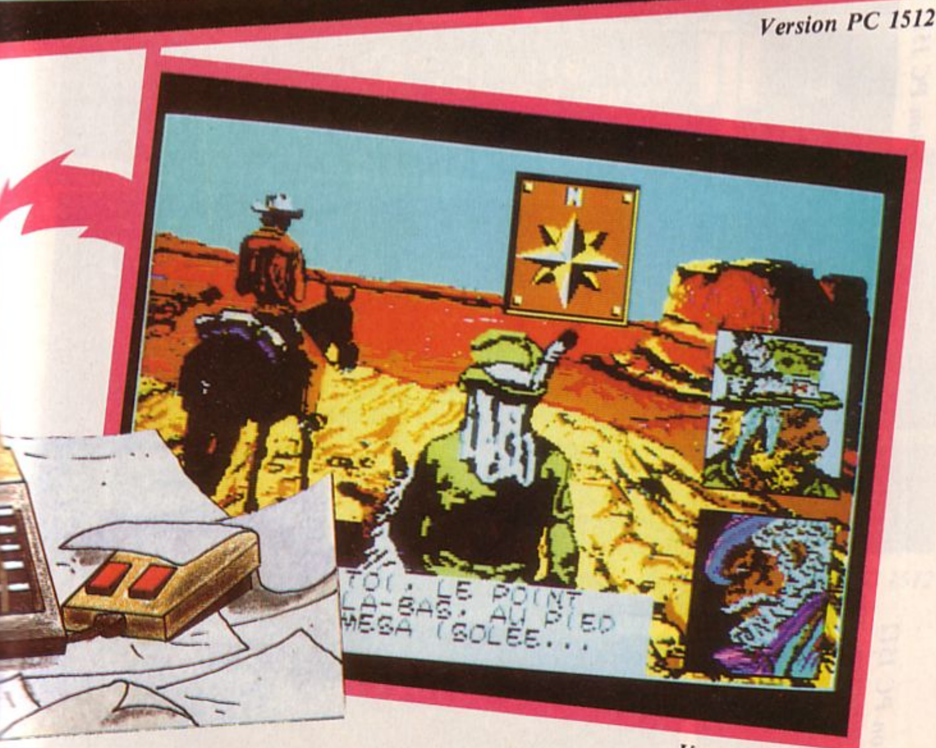
Les héros de bandes dessinées se prêtent à toutes les situations. On peut les retrouver dans les jeux d'arcade mais c'est surtout dans l'aventure qu'ils excellent. Pas étonnant donc, que ce genre de jeux soit le plus répandu. Que recherche le joueur ? A s'identifier au héros qu'il aime et dont il suit les exploits dans les pages des albums. Il doit alors pouvoir intervenir sur le scénario par l'intermédiaire de ses propres réactions. De lecteur passif, il devient acteur. Mais la question est de savoir si les jeux qu'on lui propose lui laissent toute la liberté d'action qu'il est en droit d'attendre.

Bien sûr, on verra mal **Obélix** pactiser avec un légionnaire romain, car ce n'est pas dans l'esprit du héros... mais doit-on pour autant, limiter ses réactions ? Certes, on ne peut les étendre à l'infini car on est trop limité par la taille mémoire des ordinateurs et la capacité des disquettes. Pourtant, en testant les jeux qui nous sont proposés, nous nous sommes sentis un peu brimés sur l'étendue des choix possibles. Seuls les **"Passagers du Vent"** offrent un choix

AU MICRO



Version PC 1512



Version PC 1512

Version ST

beaucoup plus large grâce au nombre important de personnages que l'on peut jouer.

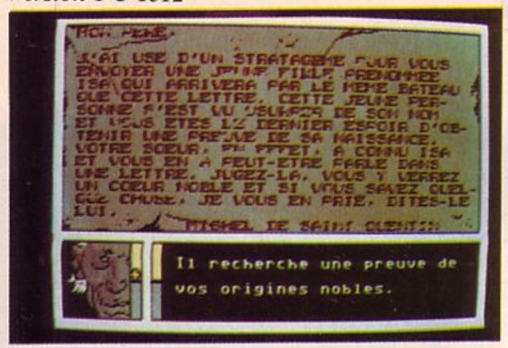
Ce détail est important car, plus les choix sont nombreux, plus il peut y avoir de "fausses pistes" qui font voir au joueur des aspects différents de l'aventure, tout en ménageant l'issue de celle-ci. En règle générale, sauf en abrégeant l'action par la disparition du joueur... ou le retour au début, il y a peu de chances d'arriver à vivre une fin qui ne soit pas celle choisie conventionnellement par les scénaristes. Ce serait pourtant intéressant et, intelligence artificielle, performances des nouveaux matériels aidant, on souhaiterait pouvoir faire vivre le héros (ou les héros) comme on l'entend.

Nous n'en sommes point là et, parmi les aventures testées, nous nous sommes laissés séduire par le charme des Passagers du Vent (non, pas les charmes des passagères !...). Les dessins sont jolis, tant par la finesse du graphisme que par le choix des couleurs, et l'on retrouve l'aspect BD avec des textes propres à chaque personnage interrogé (on n'est pas très loin des traditionnelles "bulles"). Le logiciel est conçu intelligemment car l'on peut, à tout moment, sauvegarder la partie en cours pour explorer de nouvelles pistes. Enfin, détail non négligeable, il est très proche de l'esprit des albums de François Bourgeon.

Iznogoud conçu sur une idée privilégiant les actions par le graphisme est intéressant, même si on n'y retrouve pas la saveur des dialogues. Quant à **Astérix**, le voyage pour sauver Rahazade fait appel à des images aux graphismes très proches de la BD : c'est ce qui incitera le joueur à l'acheter.

La Marque Jaune n'est pas mal fait, mais on s'approche de plus en plus du jeu d'action dans lequel le héros de BD ne permet plus au joueur de revivre une véritable aventure... N'est-ce pas ce que l'on est en droit de chercher là où trop souvent, les éditeurs tombent dans l'utilisation pure et simple du nom... et de la renommée des héros ?

Version PC 1512



LES PASSAGERS DU VENT

Mais, que faisaient ces deux jeunes filles à bord d'un navire de la marine royale ? Et qui étaient-elles ? C'est pour résoudre ces questions que Hoël, matelot breton, engagé dans la marine française, allait frôler la mort.
En effet, en découvrant la présence de ces deux superbes brunes aux yeux bleus, Hoël risquait de compromettre le capitaine du vaisseau.
Bien qu'enfermé dans les cales du navire, il n'allait pas tarder à connaître la réelle identité de ces deux femmes : l'une, Agnès de Roselande, sœur de Benoît, le capitaine de l'embarcation, l'autre, **Isabeau de Marnaye,** sœur de lait de cette dernière.

C'est de la bouche d'Isa, déguisée en jeune homme noble, qu'il allait apprendre l'horrible méprise dont elle fut victime quelques années plus tôt.
Alors qu'Agnès et Isabeau vivaient en campagne, sous la tutelle bienveillante d'une gouvernante, Simon de Roselande, père d'Agnès, décida d'enfermer Isabeau dans un couvent jusqu'à l'âge de 25 ans. Or, la ressemblance entre les deux filles était si frappante que Simon de Roselande les confondit et fit enfermer Agnès à la place d'Isabeau. Ainsi, allait-elle perdre aux yeux de tous, ses origines nobles.
Quelques années plus tard, c'est sous le surnom d'Isa qu'Agnès embarqua sur le navire de son frère, bien décidé à se venger de sa sœur. Elle y rencontra Hoël, ce beau matelot et tous deux, après moult péripéties, se retrouvèrent en Angleterre, l'un prisonnier, l'autre préceptrice d'une charmante anglaise : Mary.
Cette 1re partie de la vie d'Isa est le thème de *"La fille sous la dunette"*, premier volet d'une saga en BD : Les Passagers du Vent. Elle sera suivie de quatre autres tomes relatant les aventures d'Isa et Hoël. D'un graphisme fin, recherché, sans toutefois déborder de détails, ces cinq volumes constituent une collection qu'aucun BDphile ne doit ignorer.

Le logiciel adapté par Infogrames, avec la collaboration de François Bourgeon, est livré avec le premier tome. Le joueur aura tout intérêt à le lire afin de comprendre cer-



Version AMIGA



Version PC 1512



Version PC 1512



Version CPC

Version PC 1512

tains détails susceptibles de l'aiguiller par la suite. L'aventure commence sur la côte anglaise avec l'évasion de Hoël.

Le joueur commande plusieurs personnages, qu'il peut faire parler tour à tour, en choisissant parfois parmi plusieurs répliques dont la teneur influencera la suite de l'action. Sa première tâche consistera à découvrir la position des personnages sur l'écran principal. En cliquant sur eux, le dialogue s'établit. Il découvrira ainsi 8 tableaux différents qui l'amèneront des côtes anglaises au Dahomey, en passant par la Bretagne et Noirmoutier. S'il apprécie, comme nous, les qualités de ce premier épisode, nul doute qu'il achètera le second volet de cette saga informatique : *"L'heure du Serpent"* conçu selon le même principe, mais beaucoup plus long à explorer. Par contre cette fois, point de BD dans le coffret.

Techniquement, le jeu est très bien réalisé et existe sur Thomson, Atari ST, Amstrad CPC, MSX 2 et compatibles PC. Signalons que sur ce dernier type de matériel, un choix contestable a été fait : la carte EGA est indispensable (à moins de posséder un PC 1512) pour profiter du volume I. Fort heureusement, la seconde partie laisse un choix plus large quant aux configurations possibles.

L'écran est partagé en 3 parties : la zone principale où apparaît le tableau, une fenêtre représentant, tour à tour, les différents personnages et un espace réservé au texte. Clavier, joystick ou souris sont utilisés pour déplacer un curseur sur l'écran. La musique est tributaire des possibilités du matériel.

Sur Amiga, dont nous venons tout juste de recevoir l'adaptation, (coffret sans BD contenant les disquettes des Passagers du Vent I et II), les graphismes et la musique sont tout simplement remarquables.

La première partie est relativement facile à mener ce qui ne devrait pas trop décourager le débutant. Saluons la présence d'une option permettant de sauvegarder à tout moment l'action en cours. Un produit bien fini alliant le charme des graphismes, le respect d'un contexte historique suivi de près, à l'intérêt de vivre une aventure où le joueur reste, malgré tout, assez libre.

LA MARQUE JAUNE

Le capitaine **Blake** et le professeur **Mortimer** se retrouvent dans l'ambiance feutrée d'un club anglais. Le décor est très british : la théière est sur la table basse, la bouteille de whisky aussi. Avec ou sans glaçons ? Pour Blake, ce sera avec... et allongé d'eau de Seltz. Pour moi, ce sera nature. Ah, comment, je ne suis pas invité ? My goodness ! Où avais-je la tête ? Je suis là pour vous parler de ce logiciel et non comme chroniqueur de *"Point de vue, images du monde"*.

Il est vrai que l'affaire de la Marque Jaune n'a pas toujours été aussi reposante et, si nos deux héros sont aujourd'hui réunis, c'est pour raconter les péripéties qu'ils ont vécues. La Marque Jaune les a traînés dans tout Londres : les docks, les égouts, Green Park, le laboratoire du professeur Septimus...

Au départ de cette rocambolesque aventure, le vol audacieux de la couronne royale, gardée précieusement dans la Tour de Londres. En fait, ceci n'était que la suite logique d'une série de méfaits qui tenait en alerte toute la police. Le capitaine Francis Blake avait fait appel à son ami, le professeur Philip Mortimer.

Voilà, l'ambiance de l'aventure est plantée : elle suit de très près la BD de Jacobs et en reprend l'enchaînement. Que ceux qui ne connaîtraient pas les héros de Jacobs se rassurent : un album va leur permettre de découvrir tout l'univers de ce scénariste qui sait allier le naturel au surnaturel, le quotidien au fantastique. Quelle ville, mieux que Londres, aurait pu servir de cadre à ce scénario ? Pluie, nuit, brouillard font partie des décors que l'on retrouve à chaque page.

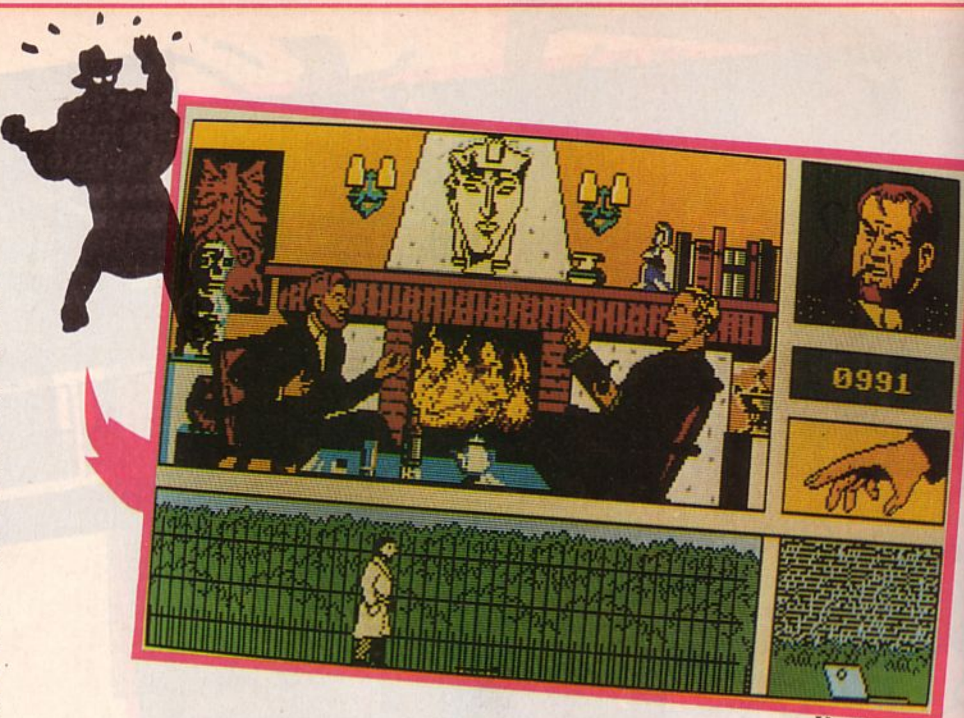
Dès le début du jeu, nous quittons le *"Centaur Club"* pour nous rendre vers les docks où nous retrouvons le capitaine Blake. La Marque Jaune y avait été signalée. Diable ! Elle semblait bien connaître les lieux et savait profiter de l'environnement mécanisé du port. C'est l'épisode le plus original du jeu car il faudra, en un temps très limité, tenter d'interrompre la progression de la Marque Jaune. Un mode *"Replay"* permet, si on le désire, de reprendre l'action là où on l'a quittée au moment de la disparition de la Marque Jaune. Sur ST, on appréciera grandement de pouvoir utiliser la souris au lieu du joystick ou du clavier. En effet, pour cette séquence, le joueur dirige un curseur vers la zone de l'écran où il désire intervenir. L'enchaînement précis d'une douzaine d'actions lui fera franchir ce premier tableau.

De retour au club (ce lieu sert d'aiguillage à tout le jeu) Mortimer conduira le joueur vers 4 autres scènes où la rapidité d'action et la perspicacité seront nécessaires. Ces 4 *"tableaux"* sont bâtis sur le même principe : exploration de couloirs et d'étages à la recherche d'indices et d'objets, le tout en un temps limité.

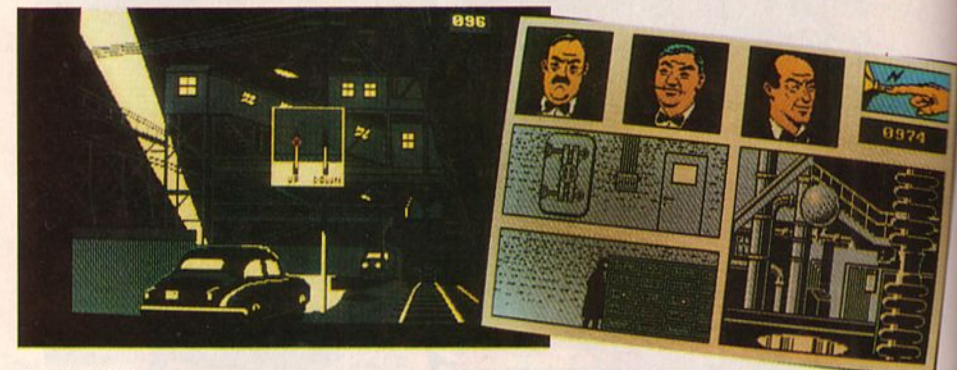
Le jeu a été testé sur Atari ST et Amstrad CPC. Dans les 2 cas, animations et graphismes sont corrects. Le facteur *"temps"* entrant en compte pour le calcul du score, le jeu conserve un certain intérêt, même quand on a déjà réussi une fois. Signalons qu'il est possible de s'entraîner sur chaque tableau...

Edgar P. Jacobs a quitté ce monde il y a un an. Cobra Soft, en mémoire de cet auteur, célèbre ce premier anniversaire en éditant "La Marque Jaune". Il est vrai que Bertrand Brocard, patron de Cobra Soft, était un lecteur assidu des albums de Jacobs. Le logiciel, lorsque vous lirez ces lignes, sera également disponible sur PC. L'adaptation Thomson devrait suivre sans tarder...

Une adaptation fidèle à l'esprit de la BD où l'action prend le pas sur l'aventure. Mais au fait, qui est la Marque Jaune ? Pour le savoir, il ne vous reste qu'une seule solution : lire l'album !



Version ST



Version ST

Version ST



Version CPC



Version ST

Version ST


Version TO



Version CPC


Version ST


Version ST

TURLOGH LE RODEUR

Baron de Penroth, **Turlogh le rôdeur** a été élevé parmi les druides. Pas étonnant qu'il connaisse la forêt comme sa poche et sache s'y déplacer. Ami du prince Ydahaut Ar Dinlach, Turlogh a participé à la reconquête du trône de Thoz, le royaume perdu par le père d'Ydahaut. Après avoir posé la couronne sur le front de son ami, il a été nommé baron de Penroth.
Lorsque vous ferez la connaissance de Turlogh, le roi son ami l'enverra à la recherche de la sphère du Nécromant, une sorte de boule de cristal enchantée, permettant de porter le regard jusqu'aux frontières du royaume, à la vitesse de la pensée. Une sorte de satellite espion médiéval, quoi !

Tirant parti de ses pouvoirs magiques, de sa chance, de sa force et de son expérience, Turlogh va réussir à reprendre à Skroful la fameuse sphère et la rapporter à Ydahaut.
C'est grâce à vous qu'il vivra cette première partie de l'aventure, au sein d'une BD interactive. Vous connaissez certainement ces livres dont vous êtes le héros. Pour la première fois, on vous propose d'être celui d'une BD. Constamment, vous aurez à faire des choix dont va dépendre l'issue de l'aventure. La BD interactive est organisée en planches numérotées. Chaque choix renvoie le joueur à l'une d'elles. Il y rencontrera le succès ou la mort...
Le logiciel prend le relais de la BD et nous invite à vivre une seconde aventure. Le royaume de Thoz est à nouveau menacé. Grâce à la sphère, Ydahaut a localisé les barbares autour de la citadelle de Nuch'Quaryat, dernier rempart avant le sanctuaire de Lingkar Dzongh. Une nouvelle fois, il fait appel à Turlogh.
Le logiciel se présente comme un classique jeu de rôle. Au départ, le joueur définira les différents points de magie, force, etc. qu'il attribuera à Turlogh. Cinq icônes, situées au bas de l'écran donnent accès, au cours du jeu, aux différentes commandes et aux indicateurs d'état de Turlogh et de ses ennemis. Le reste de l'écran est constitué d'une zone texte de deux fenêtres où apparaissent personnages et paysages. Entre ces deux fenêtres, un blason affiche Turlogh ou son fier cheval. Gadget graphique animé !

Lors des combats, le texte s'efface et laisse place à l'action. Hélas, les antagonistes sont minuscules et ces joutes deviennent vite lassantes car trop souvent fatales ! Un des gros points négatifs de ce logiciel est le retour systématique au début, dès la mort de Turlogh. On a droit, à nouveau, à toute la présentation. La galère ! Cher programmeur de Cobra Soft, (virgule) n'aurais-tu pas pu prévoir une sauvegarde de la partie en cours ? C'était si difficile que ça ? Au moins, tu aurais pu nous épargner le passage forcé par la trop pénible présentation. Ceci ajouté à la difficulté du jeu risque de lasser bien vite le débutant... ou les chevronnés un peu moins patients.
Les graphismes du jeu présentent moins de détails que ceux de la BD et... c'est heureux. On aime ou on n'aime pas le genre, mais l'abondance de détails des dessins de l'album finit par faire brouillon ! Par contre, l'absence dans le logiciel de détails morbides (ou érotiques) présents dans la BD risque de déplaire aux amateurs du genre.
La musique, composée par l'illustre Charles Callet, est présente tout au long du jeu, ne laissant place à de rares bruitages que lors des combats. C'est un peu rengaine certes, au même titre que les nuits qui succèdent inlassablement aux jours : (si, si , c'est dans le texte !). Ne pourraient-elles pas les précéder ?

Turlogh se situe à la frontière du jeu de rôle et de l'aventure. Il pèche, nous l'avons dit, par l'absence de sauvegarde possible de l'action à un instant donné. Les graphismes sont corrects. Une meilleure animation et une gestion de combats plus étudiée auraient été les bienvenues. Néanmoins, il convient de souligner l'aspect original et novateur de cette création...

IZNOGOUD

Bagdad ! Non, je ne vais pas vous parler de la guerre des villes qui oppose l'Iran à l'Irak, mais plutôt du temps où Bagdad prospérait et où les nombreux palais abritaient de riches seigneurs. Le calife régnait en maître sur Bagdad la Grande et sa place était rarement convoitée. Rarement ? Pas vraiment ! Dans notre histoire, il se trouve un homme, aussi hargneux que petit (à peine 1,50 m) occupant une place de choix et jouissant de toute la confiance du bon calife : le grand vizir. Oui, c'est bien lui dont il s'agit : **Iznogoud.** Son turban vert, ses babouches et son habit rouge l'ont rendu célèbre depuis des année dans les BD de Tabary et Goscinny qui lui ont fait traverser une vingtaine d'aventures.

Un peu comme nos politiciens briguent sans vergogne la place du président de la République, alignant promesses sur promesses, Iznogoud échafaude les plans les plus machiavéliques pour atteindre le seul but de sa vie, son obsession : devenir calife à la place du calife.

C'est dans cet état d'esprit que vous vous trouvez, lorsque vous prenez sa place pour vivre l'une de ses aventures qui aura pour cadre le somptueux palais du calife Haroun el Poussah. Votre première difficulté sera de découvrir le plan complexe qui lie les nombreuses pièces de ce palais. Certaines ont plusieurs issues, d'autres des passages secrets. Vous y trouverez des objets aux pouvoirs magiques et rencontrerez les nombreux personnages sortis directement de la BD : le calife, bien sûr, Dilat Larath, les gardes, le chambellan, le bourreau et même le mendiant bancal, sans oublier la *"ravissante"* servante femme de ménage et danseuse à ses heures. Chacun de ces personnages a ses réactions propres, voire perfides, et sa psychologie. La tâche d'Iznogoud ne sera pas facile et il devra s'adresser à eux sur le ton qu'ils comprennent le mieux : agressif, menaçant ou... généreux. Il pourra ainsi récupérer divers objets qui s'avéreront indispensables à son impossible (?) quête du pouvoir. Certains objets sont magiques : il devra apprendre à les dompter... ou à les éviter. Ce palais le rendra vite fou et il risque de se retrouver emprisonné très rapidement s'il n'y prend garde. Offrir des mets empoisonnés au calife, c'est compter sans son goûteur. Pénétrer dans une pièce à un mauvais moment n'est pas recommandé.

Sur le plan technique, le logiciel est bien réalisé. La présence de certains personnages à certains moments ou endroits n'est pas répétitive. Ainsi, deux parties différentes ne se dérouleront pas obligatoirement dans les mêmes conditions.

On peut distinguer trois parties sur l'écran : le fond, représentant le palais où la pièce visitée s'éclaire. Une fenêtre incrustée sur le fond où apparaît la scène de l'action. Une icône figurant l'objet possédé (un seul à la fois). Les différentes versions PC, Thomson, Amstrad CPC et Atari ST présentent un graphisme de bonne qualité. La meilleure animation revient à l'Atari ST. L'un des défauts d'Iznogoud est la difficulté que rencontrera le joueur pour positionner le personnage bien en face des issues. Ceci peut s'avérer agaçant à la longue. Le jeu est agrémenté de quelques bruitages.

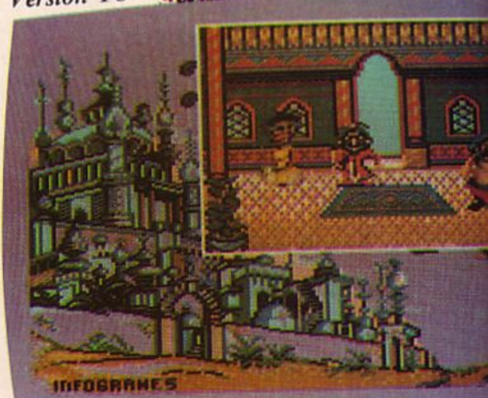
Le logiciel est livré dans un coffret contenant un album intitulé *"L'anniversaire d'Iznogoud"* qui permettra au joueur de se tremper dans l'ambiance de cette série, s'il ne connaît pas encore le héros. On retrouve tout au long du jeu l'ambiance qui règne dans les albums avec un changement de taille (sans jeu de mots) : cette fois, le héros c'est vous !

Version CPC

Version TO

Version ST

Version TO



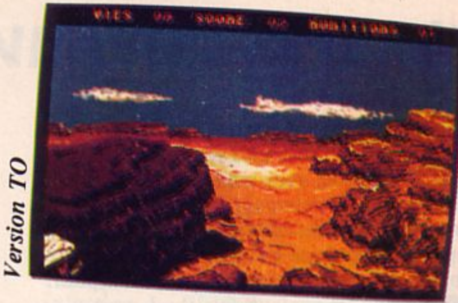
Version CPC

Version PC 1512

Version TO

Version ST

Version PC


Version TO

BLUEBERRY ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR

Blueberry : un cow-boy au look différent de Lucky Luke. Tantôt lieutenant, tantôt ami des Indiens, il a vécu en héros toutes sortes de situations. Son visage buriné par le soleil et les traces d'une vie plus qu'aventureuse, le héros de Moebius et Charlier apporte à l'univers informatique l'ambiance des bons vieux westerns d'antan.

Accompagné de ce vieil ivrogne de Mac Lure, fidèle et précieux compagnon, **Blueberry** chevauche à la rencontre de Prosit et Wally qu'il tente de prendre de vitesse afin de découvrir un filon d'or.

Nous les retrouvons donc sur l'ordinateur et le joueur se glisse dans la peau du lieutenant Blueberry. Enfermé dans le scénario, il ne pourra pas, hélas, prendre beaucoup d'initiatives mais en profitera pour admirer ces décors proches des dessins de la BD. Les dialogues sont assez sommaires et laissent apparaître les états d'âmes des 4 antagonistes.

Hélas, mille fois hélas, l'aventure est entrecoupée de scènes *"d'action"* pour lesquelles il faudra au joueur un wagon de patience. Elles n'apportent rien au jeu sinon un ralentissement de l'action. Elles consistent à tirer sur des Indiens, des bandits, le spectre... Croyez-en notre expérience, les programmeurs auraient mieux fait de les oublier !

Les graphismes du jeu, les couleurs choisies, sont assez agréables. Dans l'ensemble, les machines qui accueillent Blueberry sont assez bien exploitées : Thomson, CPC, Atari ST, PC.

Le jeu est piloté au joystick, à la souris et par l'intermédiaire des touches du clavier. On y retrouve l'ambiance des albums grâce aux dialogues qui respectent le vocabulaire des héros. L'intérêt sera ménagé par le fait que la solution n'est pas très évidente et, hélas (nous insistons !), par la barrière constituée par les scènes d'actions. Descendre 15 Indiens, 10 bandits et 10 spectres est indispensable pour continuer dans l'aventure. Et là encore, il faut recommencer au début une partie, après interruption, ce qui est bien dommage !

LA MASCOTTE

Si je vous parle d'un chien, mascotte d'un régiment de cavalerie, vous me répondez ? Rintintin bien sûr ! Eh bien, non ! Il ne s'agit pas du célèbre berger allemand, mais plutôt de ce bâtard, non moins célèbre, répondant au nom de **Rantanplan.**

Rantanplan est connu pour ses aventures en compagnie de Lucky Luke. Mais cette fois, c'est en solitaire que nous le retrouvons, héros d'une BD : la Mascotte. Dans cet album, Rantanplan aura l'occasion de nous montrer sa légendaire bêtise. Après la disparition de Fifi VI, le lieutenant Brown se voit confier, par le colonel Wilaby, la délicate mission d'aller chercher au pénitencier la nouvelle mascotte Fifi VII, qui n'est autre que ce cher Rantanplan.

Un traité doit être signé le lendemain, entre Sitting Full, grand chef indien et le président des Etats-Unis. Cette signature est liée à une partie de cartes entre les deux hommes, nécessitant la présence de la mascotte. Mais avant d'en arriver là, Brown sera confronté, comme on s'en doute, à une multitude de péripéties provoquées par l'inconscience de Rantanplan.

Le scénario est repris dans ses grandes lignes par la version informatique. Quelques variantes ont été apportées pour agrémenter l'aventure. Le joueur devra en début de partie choisir son équipement en se fiant un peu à la chance. Ne pas s'encombrer inutilement et utiliser le bon objet au bon moment sont les règles d'or de ce jeu. Il faudra être très perspicace pour découvrir les bons endroits, les bons indices et agir parfois très rapidement. A chaque faux pas, on court le risque d'être dégradé, chassé de l'armée ou pire, de trouver la mort. Et là encore, c'est la déprime : retour forcé au point de départ ; il faut alors tout recommencer à zéro, fort de l'expérience acquise.

Sur les versions testées (Thomson et Amstrad CPC), les graphismes sont à la hauteur des possibilités du matériel. Si la présentation musicale est meilleure sur Amstrad que sur Thomson, par contre quelques animations viennent égayer cette dernière version. Les objets représentés par des icônes ou dissimulés dans le décor sont sélectionnés au moyen du joystick ou des touches fléchées. La notice donne très peu de renseignements sur le déroulement du jeu. L'intérêt est ménagé jusqu'à la fin et l'expérience acquise lors des échecs a toute son importance.

La Mascotte est un jeu plaisant, dans l'esprit de la BD, qui reste à la portée des débutants à condition qu'ils fassent preuve d'une très grande patience.



Version TO

Version TO

X. FAUCHE - J. LETURGIE
© DARGAUD

Version TO

Version TO

Version TO

Version CPC

NITROGLYCERINE

Ce brave **Lucky Luke** et sa célèbre monture, Jolly Jumper, ont eux aussi inspiré les programmeurs qui ont décidé de les immortaliser dans l'univers de la micro. Cette fois, l'aventure n'est pas au rendez-vous car il convient plutôt de parler de jeu d'action. Le fil conducteur est bâti autour du thème de l'album portant le même nom. Lucky Luke est appelé à la rescousse pour permettre à la Central Pacific de créer sa ligne de chemin de fer en déjouant tous les pièges tendus par les desperados ou autres Indiens... et la concurrence !

Dans cette transposition, nous allons retrouver Lucky Luke sans son fidèle Jolly Jumper. Au cours des 5 tableaux qui composent ce jeu, sa route croisera celle des Dalton, qui font une courte apparition. Avant son départ, le cow-boy rencontrera le représentant de la Central Pacific qui lui expliquera en deux mots la situation : protéger les ouvriers qui construisent la ligne en se méfiant des concurrents. Lors de cette première *"saynète"*, le cow-boy solitaire aura vite fait de s'armer, récupérer des explosifs (il joue avec de la nitro, ce mec !) et prendre le train. Juste un petit labyrinthe pour gamin de 5 à 6 ans !

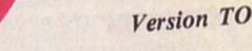
Prêt à sauter dans le train, ne voilà-t-il pas qu'on lui demande de nettoyer la ville des bandits qui s'y trouvent. Dans la rue d'abord, seul contre 20, il va courageusement affronter son destin. Puis, ses pas le mèneront vers le saloon où l'attendent les autres tireurs. Sûr que le 6 coups de Lucky Luke n'a pas le temps de rouiller. Vos doigts et vos joysticks non plus, dans cette séance de tir ! Et pendant ce temps, la nitro a disparu !

Il va falloir les retrouver ces explosifs, car le convoi est bloqué par un énorme rocher placé sur la voie : les Dalton l'attendent au détour d'un chemin et Luke a égaré son six coups. Il lui faut retrouver son colt, des munitions, mettre les Dalton hors d'état de nuire et être perspicace car il rencontrera de curieux totems et des trappes secrètes.

Un jeu assez classique, sur plusieurs niveaux, dans lequel les échelles sont remplacées par des cordes.

Le train peut enfin repartir et voilà Luke confronté à un curieux problème d'aiguillages, à côté duquel ceux qui se posent quotidiennement au chef de gare du triage d'Achères ne sont que question de routine. Le joueur devra faire preuve de beaucoup de méthode... et de logique.

Enfin le train arrive à son terminus : il ne reste à Lucky Luke qu'à pactiser avec le grand chef indien. En retrouvant la lance sacrée, il s'assurera toute sa fidélité.

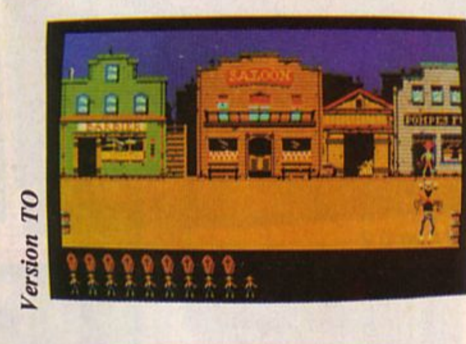


Version TO



Version CPC

Version ST



Version TO

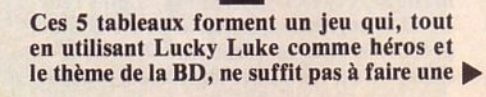


Version ST



Version ST

Version ST



Ces 5 tableaux forment un jeu qui, tout en utilisant Lucky Luke comme héros et le thème de la BD, ne suffit pas à faire une bonne adaptation du sujet. Malgré tout, les graphismes restent corrects. La version ST arrive en tête devant celle du Thomson et du CPC.

ASTERIX CHEZ RAHAZADE

Les héros de Goscinny et Uderzo n'ont plus besoin d'être présentés ! Après avoir fait leurs débuts dans la BD, où ils connaissent toujours une gloire bien méritée, ils ont été portés au grand écran qui leur a offert des voix, des gestes, des musiques, enfin la vie quoi !

Quoi de plus naturel pour nos sympathiques héros que de se retrouver un jour sur les écrans de nos ordinateurs. Après *"Astérix et la potion magique"*, voici une nouvelle aventure interactive, qui est sortie en même temps que la BD du même titre : **Astérix chez Rahazade.**

Nos braves gaulois sont en train de faire la fête lorsque tombe, presque sur leurs têtes, non pas le ciel, ce qu'ils redoutent depuis des lustres, mais un curieux personnage, fakir de son état, répondant au nom de Kiçah. Si son tapis volant l'a conduit jusqu'à ce petit coin d'Armorique, ce n'est pas par hasard, mais bel et bien pour y rencontrer nos héros. L'affaire est grave car la belle princesse Rahazade, fille du rajah Cekouhaça, risque d'être sacrifiée aux dieux, sur les conseils de l'ignoble gourou Kiwoàlàh, afin de mettre un terme à une longue sécheresse.

Et kicékhi peut faire pleuvoir ? Un barde célèbre, Assurancetourix, vedette contestée du showbiz de l'époque.

Le banquet s'achève donc prématurément pour permettre à Kiçah, Assurancetourix, Obélix, Idéfix et Astérix de prendre la route des airs et sauver avant 1001 heures la princesse Rahazade. Rassurez-vous, tout est bien qui finit bien et, ne serait-ce que pour le plaisir de festoyer, nos amis réussiront leur mission... du moins dans la BD. Il vous appartient d'en faire autant avec la version informatisée de cette aventure.

Le logiciel suit d'assez près le scénario de la BD. Hélas, le joueur n'a pas grand pouvoir de décision et ne peut choisir qu'une alternative. Trop souvent, ce choix aboutit sur une scène d'arcade, inspirée des anciens *"Pac-Man"*, où Astérix et son inséparable ami devront anéantir des Romains, chasser des sangliers ou piller la nourriture stockée dans les cales d'un navire pirate. Cet intermède *"arcade"* aurait pu être mieux traité, car il devient vite rébarbatif, surtout lorsqu'on est condamné à utiliser les touches de curseur. Quelle tristesse ! De plus, à certains carrefours de l'aventure, le joueur se retrouve *"à la case départ"*, ce qui n'arrête nullement le compte à rebours et compromet l'issue du voyage. Le fil conducteur, constitué par une scène où les héros sont installés sur le tapis volant, est un peu trop répétitif. Il faudra donc pas mal de perspicacité mais surtout beaucoup de patience pour explorer la quarantaine de scènes qui composent cette aventure.

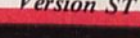


Version ST

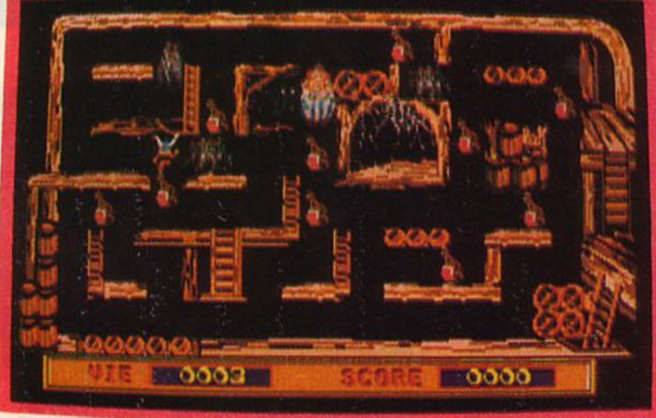


Version ST





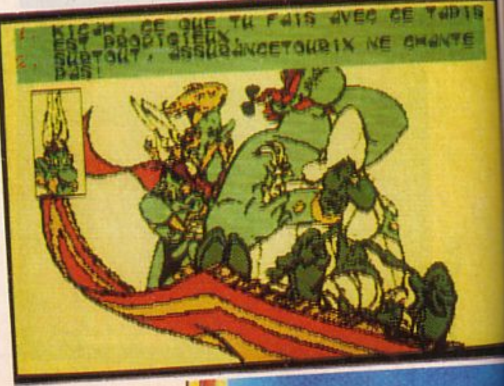
Version ST



Version ST

L'aspect graphique est très fidèle aux dessins de la BD. Tracés fins, jolies couleurs réjouiront les inconditionnels d'Astérix. Quelques animations, rares toutefois, et illustrations sonores viennent agrémenter le voyage. Nous ne reviendrons pas sur l'aspect négatif des scènes d'arcade évoqué plus haut. Par contre, on saluera le savoir-faire des programmeurs et graphistes qui ont su exploiter les qualités propres à chaque machine, ST, PC, CPC, TO9 et Amiga.

Sur les 3 adaptations d'Astérix à l'informatique, celle-ci est, de loin, la plus réussie. On regrettera la perte de l'humour, présent à chaque page des albums et la liberté trop restreinte laissée au joueur.



Version PC



Version PC

sion ST

Version TO

Version CPC

Version CPC

ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE

Nous voici de nouveau plongés dans l'atmosphère vivifiante du village de nos amis gaulois : Astérix et Obélix. Hélas, le druide Panoramix a été enlevé par les Romains et ne sera libéré qu'à condition de leur livrer le secret de la potion magique. Un stratagème diabolique va alors être imaginé par Panoramix, Obélix et Astérix : ils vont fabriquer une potion dite "capillaire". Ce breuvage, censé donner la force aux Romains, ne va avoir pour effet que la pousse de leurs cheveux !...

Pour ce faire, Panoramix a envoyé nos deux héros à la cueillette des plantes capillaires. C'est cette aventure que Coktel Vision vous propose de faire vivre à Astérix aidé d'Obélix et d'Assurancetourix, le barde.

Le but est de réunir, en un temps limité, toutes les plantes entrant dans la composition de la fameuse potion.

Il va de soi que nos célèbres gaulois ne parviendront à leurs fins qu'après avoir déjoué bon nombre de périls (des traitres, des Romains) mais aussi après avoir chassé quelques savoureux sangliers.

Dans cette adaptation, l'absence de dialogue appauvrit l'intérêt et transforme ce jeu, qui aurait pu être une aventure, en arcade un peu trop enfantine. Depuis, Coktel Vision a fait beaucoup mieux. La réalisation sur Thomson est de bonne qualité, les graphismes y sont assez soignés et l'animation reste correcte. En revanche les versions CPC et PC sont absolument catastrophiques en ce qui concerne le graphisme. En outre, les sprites se chevauchent et provoquent ainsi une impression d'effacement d'une partie du jeu.

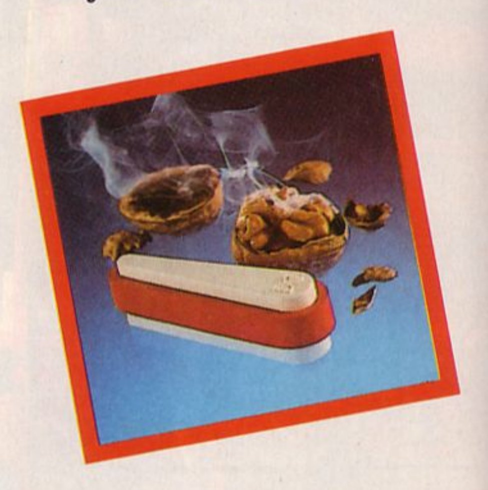
C'est loin de valoir une vraie BD... A noter que le soft est livré avec 4 mini-puzzles dont l'illustration rappelle quelques fameux épisodes des précédentes BD.

1982 *"IRON MAIDEN" l'une des dernières productions STERN (photo Dave Dutton).*

1975 *"SUPER FLIPPER" C.D.I. - CHICAGO COIN, la première simulation (en noir et blanc) du jeu de flipper sur tube cathodique.*

LASER

Distribué par BALLY en Europe, le voilà enfin ce premier flipper du Japonais DATA EAST réalisé à Chicago dans les anciennes structures STERN.
Le petit monde du pinball se réjouit du succès de *"LASER WAR"* qui rétablit ainsi la présence de quatre compagnies "majors" aux U.S.A.



La fermeture de Stern, sept années après l'achat de Chicago Dynamic Industries par Sam Stern, devait causer un choc en 1982. Disparaissaient ainsi deux vieilles firmes fondées en 1931 par la famille Gensberg, la "CHICAGO COIN" et la "GENCO" qui fusionnaient en 1957 sous le sigle "C.D.I.".
Sam Stern passait à l'électronique en 1977 avec *"PINBALL"*. Un procès retentissant allait opposer cet ancien directeur de Williams à Bally dont l'électronique expérimentée depuis 1975 était captée par les flippers Stern...
Les 30 modèles Stern ont ainsi été pour Bally une source de royalties entre 1977 et 1982...

Les premiers exemplaires de *"LASER WAR"* DATA EAST sortent vers mai 1987, la machine est modifiée et peaufinée longuement pour l'"AMOA" de Chicago en fin d'année. Gary Stern (fils de Sam) a confié cette conception à un club de stylistes comprenant Joe Kaminkow (créateur du Williams *"DEFENDER"*), Lou Rudolph, Don Thorne et Claude Fernandez d'origine française à qui l'on doit déjà *"FLASH GORDON"* BALLY et

WAR

"VOLCANO" GOTTLIEB (merci Claude pour la traduction de mes lettres à nos amis communs).
"LASER WAR" nous parvient sans le lecteur à laser initial, ni les effets lumineux surmontant le jeu à l'origine ; la machine qui évoque dans ses grandes lignes le *"FIREPOWER"* de Williams demeure néanmoins assez extraordinaire.
Après avoir précisé que d'un exemplaire à l'autre pour un même modèle les réglages diffèrent selon leur propriétaire, il est temps d'aborder l'objet dans le détail.
Bien que sacrifiant à la mode des rails transporteurs par la rampe du "ION CANNON" qui reconduit la bille au flip droit, l'agencement de *"LASER WAR"* est très classique.
Dans une arche d'entrée réduite sortent les couloirs "W" (rouge), "A" (jaune), "R" (vert) qui portent le multiplicateur des bonus rouge, jaune, vert à 2, 3, 4 et 5 (31 000 maxi par couleur d'où 465 000 points maximum).
Le système "lane change" introduit par *"FIREPOWER"* en 1980 permet, par les boutons de flips, d'effectuer ici facilement des séries W-A-R.
Ces éléments peuvent être conservés en mémoire pour la bille suivante lorsque le "hold bonus" est gagné dans le ION CANNON.
Trois séries de cibles fixes (rouges, jaunes, vertes) régissent les 3 trous de capture et augmentent les bonus de même couleur.
Lorsque les 3 cibles d'une couleur ont été touchées dans l'ordre, le trou correspondant (ou "base" de même couleur) est prêt pour une capture. Il est alors souhaitable d'effectuer les deux combinaisons restantes afin de rendre opérationnelles les bases "rouge", "jaune" et "verte".
Après une capture vient une seconde bille dans le runway. Dès qu'elle a franchi l'un des passages W-A-R, un speaker annonce un compte à rebours de 5 secondes : "...5...4...3...2...1..." et la boule captive est lâchée.
Le but de *"LASER WAR"* et son originalité est de parvenir à expédier les 2 projectiles dans des bases et ce à moins de 5 secondes d'intervalle...
Les essais infructueux et le temps pour y parvenir n'ont pas d'importance dans ce défi qui, réalisé, octroie la troisième bille au runway.
Pendant le multiball à 3 éléments et la chance aidant, le spécial s'éclairera dans les sorties latérales après avoir poursuivi un voyant baladeur devant les séries de cibles...



1987
"LASER WAR"



Les passages de retour vers flippers éclairent le "laser kick" qui sauve les billes perdues à gauche en les repoussant, ainsi que le multiplicateur du ION CANNON. Son voyant clignote de plus en plus rapidement pour signifier qu'il faut très vite s'engager dans la rampe ; le retour sur le flip droit permet de refaire plusieurs circuits consécutifs et de multiplier par 2, 3, 4 et 5 les valeurs de plateaux...
Le ION CANNON attribue d'autres primes que sont l'extra-ball, le "hold bonus", ou encore le "jack-pot". Cette sélection est décidée par les 3 bases dans lesquelles il faut se rendre entre les montées de rampe. Le "jack-pot" est de 100 000 points à l'origine, mais chaque série de 3 cibles d'une couleur augmente d'autant sa valeur, alors avant de l'encaisser, massacrez tout ce qui voisine avec un voyant rouge, jaune, vert, pour aller enfin récolter jusqu'à un million de points...
Tout cela vous semble difficile ? Il faut espérer que non, car *"SECRET SERVICE"* de DATA EAST vous demandera bientôt de réussir d'autres prouesses...

J.P. CUVIER. ◆

Odisea Paris-Dakar



Hang-on



Champagne Edition de Fire

NEWS

Après *"SPACE INVADERS"*, *"PAC-MAN"*, *"Q-BERT"*, *"DEFENDER"*, *"SPY HUNTER"*, *"JOUST"*, c'est à son tour *"HANG-ON"* qui passe du tube au pinball.
C'est SEGA-SONIC qui, pour ses vingt ans d'existence, signe cette nouveauté dont l'on retrouve le thème chez une autre société madrilène, toute jeune, qu'est PEYPER. Son *"ODISEA PARIS-DAKAR"* poursuit l'idée du plateau agité par des joysticks latéraux (voir Arcades n° 4), sous l'œil encore indécis des 10 autres constructeurs hispaniques...

Réservée aux endroits chics, "very british", voici la *"Champagne Edition"* de *"FIRE"*. Williams utilise le bois verni et la dorure pour cette série d'un modèle talonnant *"PIN-BOT"* de quelques centièmes de points pour le titre de n° 1 aux U.S.A. (fin 1987).
Le meuble peint et les pieds chromés de la version standard distribuée en Italie n'ont pas empêché *"FIRE"* de se classer premier en Toscane...
Non loin de là, dans l'enclave de la République de Saint-Marin, la récente firme TECNOPLAY sort son second modèle *"X FORCE"*. Après *"SCRAMBLE"*, une nouvelle génération débute avec *"X FORCE"* intégrant pour la première fois un siège pour le joueur (sur option). Ce tabouret distille également en stéréo tous les effets déjà diffusés par les 4 haut-parleurs de fronton. Immersion totale dans le jeu garantie...

J.P. CUVIER

MAYDAY!

Solution complète des Passagers du Vent n° 1 par Cyril BOURDON.

La solution est très facile à comprendre. Les lettres en majuscules sont l'initiale du nom d'un personnage qu'il faut choisir et valider une fois. Le chiffre qu'il peut y avoir après indique le nombre de fois qu'il faut valider. Et à certains moments de l'histoire, les personnages doivent choisir parmi plusieurs propositions. Si O apparaît dans la solution, il faut choisir la phrase qui est à l'écran ; par contre si c'est "n" qui est inscrit, il faut choisir une autre phrase.

Tableau 1 :
- Pour avoir les personnages, cliquez sur le bateau et les 2 personnes.
- Les personnages sont Isa, Mary, Hoel, John, Saint Quentin.

Tableau 2 :
- Pour avoir les personnages, cliquez sur le garde en bleu.
- Les personnages sont un garde, Mary, Isa, Hoel, Saint Quentin.

Tableau 3 :
- Pour avoir les personnages, cliquez n'importe où dans le dessin.
- Les personnages sont Mary, Isa, Hoel, Grenouille, le Borgne, John, Saint Quentin.

Tableau 4 :
- Pour avoir les personnages, cliquez n'importe où dans le dessin.
- Le personnage est le Capitaine.

Tableau 5 :
- Pour avoir les personnages, cliquez près de la maison.
- Les personnages sont Mary, Isa, Saint Quentin, Religieuse, Jardinier, Hoel.

Tableau 6 :
- Pour avoir les personnages, cliquez dans la savane et dans le fort.
- Les personnages sont Viaroux, Directeur, Isa, Mary, François, Sognigbé.

Tableau 7 :
- Pour avoir les personnages, cliquez sur la plage.
- Les personnages sont Isa, Forissier, Rousselot, Viaroux, Aouan.

Tableau 8 :
- Pour avoir les personnages, cliquez n'importe où sur le dessin.
- Les personnages sont Isa, Forissier, Viaroux, Aouan.



Tableau 9 :
- Cliquez n'importe où sur l'écran et l'histoire est finie.
- Il n'y a aucun personnage.

Tableau 1 : I-M-Io-M2-I4-M-H-J-Ho-J4o-H2-J3-Ho-J-H-I-M-I-M-I-M-I3-SQ2-I-M-Io-SQ-M

Tableau 2 : G-M-G2o-M-G3-M2-I3-H-M-I-SQ2

Tableau 3 :
M-I-M2-I-H-G-B2-Hn-H2-H-Go-I-H-J-SQ-H-G-J-H-J-SQ-G-H-J-SQ-G

Tableau 4 : C9

Tableau 5 : M-I-SQn-SQ2-R-SQn-M-I-SQ-J-SQ-J-SQ-J-SQo-J-SQ-J-SQ3n-SQ-R-SQ-R-SQ-R-SQ-R-SQ-R-SQo-R-SQ-R-SQ-R-SQn-R-SQ-R-SQ-R-SQ-R-SQ2-M-I-SQ-I-H-SQ

Tableau 6 :
V-D-Vo-Do-V-D2-V5-I2-V-S-V-S-Vn-S-V-F-M-F3n-M-F-M-F

Tableau 7 : I-F-I-R-I-R-F-Io-F-I2-F-I3-V-I-V-I-V-I2-A-In-A-I2-A-V-I-V-I-V-I-Vo-V

Tableau 8 :
I-F-V2-F-A-I-A-I-A-I-F-I2-F-I-F-In-F-I-F4-A

Pour plus de précisions, voici les bonnes phrases mais dans un ordre différent. C'est la solution de **Ludivine PICQAERT** et **Arnaud LEDUN.**

Nous vous envoyons les réponses du jeu "Les Passagers du Vent n° 1" pour accéder au dernier tableau de ce jeu (coucher du soleil).

Les réponses du stage n° 1 (les phrases vertes)
Mais le plan est le seul que j'aie, j'accepte... ami anglais.
Je vais souffler cette bougie.
Allons-y préparons ta "idée".
Je rentre dans ton cercueil en espérant que ce ne sera pas le mien
Dépêchons-nous !

Les réponses du stage n° 2 (les phrases vertes)
J'envoie les gardes... allez-y vous deux

Les réponses du stage n° 3 (les phrases vertes)
Tant pis je fonce !
Maintenant, on est à la colle

Les réponses du stage n° 5
Je rentre à Noirmoutier.

Les réponses du stage n° 6
L'une des deux sera dans mon lit
Tenu sinon vous doublez vos dettes
Laissons tomber
Ne bougeons pas

Les réponses du stage n° 7
Que voulez-vous dire ?
Même à celles qui font des cadeaux
Je suis effectivement en partie responsable...
(Appuyez deux fois sur Viaroux)

Les réponses du stage n° 8
Au stage 8, le texte vous dira que Isa devra prouver sa bonne foi au roi Kplenga et affronter l'Afrique ; mais ceci est une autre histoire... (voir "Passagers du Vent II").
Appuyez sur l'écran 8 pour accéder au coucher du soleil.

Quelques indices pour Chimera sur ST de Alain Texier.

- Au départ, posez le papier, le crayon et la montre.
- Lorsque vous arriverez chez la sorcière, tapez : "dire bonjour sorcière". Celle-ci vous donnera la formule magique "Zabraoum".
- Allez à l'ouest et tapez : "dire Zabraoum".

Attention, cette formule magique pourra vous être de nouveau utile pour le retour. Et n'oubliez pas que le silicium n'est autre que du sable porté à haute température...

DEMANDES DE SOLUTIONS

• **Western Games** pour Jérémie Loublier. Au secours, je n'en peux plus ! J'ai envie de mettre mon ordinateur en pièces : comment fait-on pour traire la vache dans Western Games ? Merci d'avance.

• **Le Nécromancien** pour un inconnu. Comment passer la cité blanche sans se faire tuer par les créatures blanches invulnérables ? Si on ne doit pas passer par cette cité, alors par où passer ?

le hit des LECTEURS

Peu de bouleversements dans le hit de ce mois de mai. On notera simplement l'entrée de Xenon et de Predator, la progression de Gunship (due à la sortie sur ST) et l'arrivée en 3ème place de l'Arche du Captain Blood qui risque de monter encore d'un cran avec la mise sur le marché de la version CPC.



1 - **Arkanoïd**
Imagine
2 - **Test Drive**
Accolade
3 - **L'Arche du Captain Blood**
Ere International
4 - **California Games**
Epyx
5 - **Defender of the Crown**
Cinemaware
6 - **Barbarian**
Palace Software
7 - **Buggy Boy**
Elite
8 - **Trantor**
Go !
9 - **Platoon**
Ocean
10 - **Terrorpods**
Psygnosis
11 - **Out Run**
Sega
12 - **King of Chicago**
Cinemaware
13 - **Marble Madness**
Electronic Arts
14 - **Goldrunner**
Microdeal
15 - **Western Games**
Magic Bytes
16 - **Combat School**
Ocean
17 - **Gunship**
MicroProse
18 - **Flight Simulator II**
Sublogic
19 - **Super Ski**
Microïds
20 - **Xenon**
Melbourne
21 - **Enduro Racer**
Activision
22 - **Les Ripoux**
Cobra Soft
23 - **Predator**
Activision
24 - **Le Manoir de Mortevielle**
Lankhor
25 - **Gauntlet**
US Gold

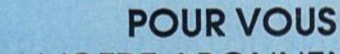
les coups de coeur de la REDACTION

1	**Ferrari Formula One**	Electronic Arts	AMIGA
2	**Return to Genesis**	Firebird	ST
3	**Kristor**	Loriciels	PC
4	**Dungeon Master**	FTL	ST
5	**After Burner**	Sega	SEGA
6	**Gabrielle**	Ubi Soft	CPC
7	**Carrier Command**	Rainbird	ST
8	**Roadwars**	Melbourne House	AMIGA
9	**International Soccer**	Microdeal	ST
10	**Obliterator**	Psygnosis	ST



DEVENEZ PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNE

6 NUMEROS GRATUITS



POUR VOUS
VOTRE ABONNEMENT
PROLONGE DE 6 NUMEROS

POUR LUI
200 F
11 NUMEROS
+ 1 SUPERBE CADEAU !

Un lecteur satisfait est notre meilleure garantie ! Alors, soyez le représentant d'ARCADES ; en remerciement de votre efficacité nous prolongerons votre abonnement de 6 numéros. Cela veut dire, que pendant 6 mois, vous recevrez chez vous, gratuitement, votre lecture préférée ! Bien sûr, vous pouvez parrainer plusieurs lecteurs. Autant de fois 6 mois !

Dans le même temps, le nouvel abonné bénéficie du tarif en vigueur et du cadeau spécial.
Renvoyez-nous le bulletin accompagné du règlement afin que l'abonnement commence dès le prochain numéro.





LUI

Abonnement pour 1 an - 11 numéros à ARCADES

NOM ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
Ville ____________________
Code Postal |_|_|_|_|_|
Ci-joint chèque au nom des Editions SORACOM

Signature

VOUS

Vous trouverez joint les coordonnées et le règlement du nouvel abonné dont je suis le parrain.
J'ai noté que mon abonnement sera prolongé de 6 numéros.

NOM ____________________
Prénom ____________________
Ville ____________________
Code Postal |_|_|_|_|_|

(ces renseignements nous suffisent)

A retourner à Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Courrier des lecteurs

Vous pouvez nous écrire, pour nous faire part de vos états d'âme, de vos désirs et suggestions... ou de vos colères. Dans tous les cas, n'oubliez pas de mettre votre adresse et, pourquoi pas, votre numéro de téléphone (ils n'apparaîtront pas dans la revue) ; car nous pouvons avoir besoin de vous joindre.
Notre facteur s'est habitué au volume de courrier et il arrive maintenant avec une remorque derrière son vélo, alors vous pouvez y aller. A vos stylos !

Benjamin MSIKA - 60200 COMPIEGNE

Lecteur assidu de votre journal, j'apprécie particulièrement vos descriptions et critiques de logiciels. Cependant, je regrette fort, ainsi que des amis lecteurs, que vous n'indiquiez pas un prix moyen pour les logiciels présentés (c'est aussi un élément de choix !).

• *Nous ne sommes pas toujours en mesure d'indiquer le prix des logiciels, pour la bonne raison que nous les recevons souvent avant leur sortie commerciale, et sans indication de prix de la part de l'éditeur. De plus, les prix varient dans des proportions non négligeables, en fonction de la machine et du support (cassette ou disquette) utilisé.*

Jérôme ERNU - 91120 PALAISEAU

Si votre journal est celui des lecteurs, pourquoi pas de notes ?
Connaissez-vous un moyen de gagner un Amiga 500, car pour moi, l'Amstrad CPC 6128 n'est pas très bon en graphisme.

• *Pour la question des notes, l'affaire est réglée. Vous étiez nombreux à réclamer un engagement plus important de la rédaction pour le jugement des logiciels : c'est chose faite ! Ce numéro 8 assure la transition aussi, certains jeux ne sont pas notés. Quant au moyen de gagner un Amiga 500, nous ne connaissons pas de solution miracle... Par contre, on sait te faire gagner un bon d'achat de 3 000 F. Ça peut toujours servir, non ?*
Jette un œil du côté du concours...

Julien et Gabriel BOTTEMANNE - 47350 SEYCHES

Est-ce que le jeu Ikari Warriors est sorti sur C64 ? Si oui, où peut-on se le procurer ?
Arcades publiera-t-il des hors-séries dans les prochains mois ? Ce serait génial !

• *Ikari Warriors est disponible sur C64. Elite est représenté en France. Si tu veux te renseigner sur le revendeur le plus proche de ton domicile, tu peux téléphoner au 1.43.39.23.21.*
Pour les hors-séries, ils sont envisagés. D'ailleurs, le Rédac chef a commencé à s'arracher le peu de cheveux qu'il lui reste, en se demandant comment il va les faire...

Lionel LANGLET - 47300 VILLENEUVE-SUR-LOT

Et le Spectrum ?

• *J'ai pas reproduit ta lettre, Lionel, parce que, c'est vrai, la première ne nous était pas parvenue. Le Spectrum ? On n'oublie pas d'en parler. Ce mois-ci, on lui consacre un peu plus de place car, l'actualité est ainsi faite, il n'y a pas toujours des sorties sur Spectrum. Regarde aussi du côté des adaptations...*

David DION - 91100 CORBEIL-ESSONNES

()mais tu devrais peut-être supprimer un peu de la rubrique "dossier" ? Pourquoi pas des listings comme dans... magazine ?



• On a supprimé les fleurs du début de ta lettre sinon, y'en a des qui vont dire comme ça que... le courrier est truqué ! Le dossier ? Si on veut que ça reste un dossier, il faut qu'il soit volumineux, non ? Quant aux listings, on avait envisagé d'en publier mais il faudrait en mettre pour toutes les machines et, dans le sondage, ça ne semble pas être la préoccupation de nos lecteurs. De toute façon si la demande devenait pressante, on pourrait voir !

Ludovic STAUB - 67400 ILLKINCH-ONAFFENSTADEN

Est-il vrai que Thomson compte arrêter les ordinateurs familiaux ?

• Nous n'avons pas d'infos dans ce domaine Ludovic. C'est vrai que le pro rapporte plus que le familial... En attendant, le dernier de la gamme est le TO8D mais aura-t-il un successeur ? Quant au test de logiciels sur Thomson, nous en présentons dès que nous en recevons. Regardez aussi, de temps en temps, dans les adaptations.

Michel LEGRIS - 76120 LE GRAND QUEVILLY

Une élégante combine.

J'ai acheté un microprocesseur chez "Oric International" à Paris sur la foi de leur catalogue officiel ; page 6, ce catalogue propose l'Oric Atmos 48K au prix pratiqué partout de 990 F et en page 5, il offre un bon de réduction de 400 F valable uniquement pour l'achat d'un Atmos (et d'un seul) à joindre à la commande pour "bénéficier" de cette réduction. En bon droit et sans autre précision, je m'attendais à recevoir un Atmos neuf contre l'envoi de 990 F-400 F = 590 F ! Dont acte.
Arrivée une semaine après de mon Atmos en conditionnement neuf avec une bande publicitaire auto-collante intacte scellant l'emballage et vantant la marchandise dans les termes suivants : (sic)
Dernières améliorations apportées au nouvel Oric :
- chargement cassettes plus fiable ;
- signal d'horloge renforcé ;
- prise péritel alimentée.
Enfin, j'accède à l'objet.



Après une semaine de bon fonctionnement panne de mon Atmos sans raison apparente. Ayant l'expérience de mon précédent Atmos et afin d'éviter les frais d'un aller et retour à Paris, j'ouvre délicatement la merveille m'attendant à un faux contact, éventuellement un connecteur déboîté ou même une soudure sèche... toutes les choses que j'aurais pu solutionner moi-même à moindre frais et dans les meilleures conditions.
SURPRISE ! Une fois ouvert l'engin se compose d'un coffret apparemment neuf, d'une carte clavier apparemment neuve et d'une carte maîtresse manifestement NON neuve. Cette carte, défraîchie, comporte des composants rajoutés recto et verso câblés directement sur les pistes voire sur les pattes d'un circuit intégré, le CPU et le VIA ont été ressoudés (après remplacement ?), une piste du circuit volontairement coupée mais shuntée grossièrement, connecteur à peigne ressoudé de travers, suppression par décollement pur et simple du modulateur UHF... en un mot cette carte avait probablement été exhumée d'un fond de tiroir.
Plusieurs personnes qualifiées en la matière l'ont observé et sont formelles : matériel d'occasion, peut-être réemploi de composants de récupération sur carte en panne.
Le plus tordu de l'affaire c'est l'alibi de la bande de garantie : si vous ouvrez l'engin, vous perdez votre garantie pis encore vous risquez d'être accusé d'avoir trafiqué l'intérieur vous-même. Astucieux n'est-ce pas ?
Personne ne voit jamais l'intérieur de son Oric. Vous risquez donc d'être floués en ne l'ouvrant jamais ce que fait la grande majorité des clients d'Oric International.
Maintenant, permettez-moi un conseil : quand une grande marque d'automobiles fera une reprise ou une remise sur les prix de ses modèles neufs, demandez donc avant d'acheter s'ils sont équipés d'un moteur neuf ou d'un moteur de récupération retapé : on ne sait jamais, même avec les sociétés "Internationales" ?
Oyez bonnes gens le "Nouvel Atmos" est arrivé et, comme le Beaujolais nouveau, il faut le consommer rapidement, il ne se conserve pas : il est déjà vieilli en usine.

• Longue lettre pour un témoignage sur des faits que d'autres, hélas, auront certainement vécus. Nous ne prendrons pas position, la société en question étant déjà en mauvaise posture vu que l'Oric n'a plus le vent en poupe dans l'hexagone...

Pas de nom ni d'adresse...

Existe-t-il une version française du Flight Simulator II ? Je possède un Atari 520 ST. Où peut-on trouver le livre de Gulick cité dans votre numéro 5 ?

• Le FS II est un produit américain. Il n'existe pas de version française de ce logiciel, jusqu'à ce jour inégalé. Quant au livre, les éditions du PSI (Tél.1.42.40.22.01.) le distribuent.



Vends moniteur couleur Thomson CGA garanti 11 mois : 1 500 F + GFA BASIC et GFA compil. + 10 jeux : Crazy Cars - Barbarian - Impact - Test Drive - Trauma - Goldrunner - Altair - Sapiens - Addicta B : 1 500 F. NEYRAT JY - 1 rue Jean Bouin - 77500 Chelles. Tél.60.08.59.30. après 18h.

520 STF échange ou vend logiciels. Possède 50 jeux (TNT, Defender of the crown, Mortevielle, Barbarian...). Pour tous renseignements : Tél.97.54.34.58. après 19h30.

Vends Oric-1 + nbx programmes (formule 1, Cobra-Pinball, etc.) + modulateur couleur + livres + alimentation. Vendu 1 200 F - 94100 St Maur. Tél.48.86.27.73. Contacter Bruno.

Vends pour CPC 464 jeux sur disks originaux : Out Run, Bivouac, Indiana Jones : 70 F pièce et sur K7 : 1001 BC, 1942, Game Over, Sapiens, Asphalt, Zynaps, Space Harrier, Yie ar Kung Fu II. Tous peu servi : 40 F pièce. Ecrire à : M. SMOLEN Patrice - 48 Château-Gaillard - 63300 Thiers. Tél.73.80.72.77.

Recherche pour CPC 464 logiciels "La Chose de Grotemburg", "Forteresse", "L'Anneau de Zengara" + notices. Achète à bas prix + frais d'envoi. Pas sérieux, escroc s'abstenir. Faire offre à PHILIPPE Franck - 6, Résidence du Bosquet - 02170 Le Nouvion en Thierache. Merci d'avance.

TO9 + UC 512K moniteur couleur HR, disk, souris, 2 joysticks, nbx logiciels, Multiplan, Comvideotex, jeux, imprimante 50 Y. Valeur neuf 6 000 F. Tél.30.62.33.80. entre 20h et 21h.

Vends Thomson MO6 + moniteur couleur + câble Péritel. Garanti jusqu'en décembre 1988 : 3 400 F (+ manuel - 3 cassettes). Vends jeux MO6 (originaux) : Dieux de la Mer, Bob Winner, OK Cow-boy, Marche à l'Ombre, Passagers du Vent n° 1, Mach 3, Aigle d'Or, Arkanoïd, Sapiens, MGT : 80-100 F pièce. Tél.73.83.15.35. entre 17h et 21h.

Echange jeux Atari, IBM/PC. Vends ordinateur Apple 2E (2 drives + écrans + disquettes). Tél.42.33.46.04. Jacques, après 17h.

Pour Thomson TO7/TO7-70/MO5 vends lecteur DD 90-320 et son contrôleur CD 90-640 avec manuel, livre et disquette DOS : 1 200 F. R. BERNA. Tél.(1).43.72.64.64. (répondeur).

Vends CPC 464 mono + adaptateur péritel de mars 87 + lecteur disquettes, garanti 6 mois + 7 jeux sur disks + 12 jeux sur K7 + 5 disquettes vierges + joystick. Valeur 7 000 F, vendu le tout pour 4 000 F à débattre. Tél.73.80.72.77. M. SMOLEN Patrice - 48 Château-Gaillard - 63300 Thiers.

Echange jeux MO5/6. Cherche Renegade, Aquanaute. Possède Bivouac, OK Cow-Boy, GP 500cc... Tél.78.91.58.03. après 18h. Demander Laurent.

Echange logiciels sur Atari ST. Cherche et possède news. Arnold POUTEAU - 39, boulevard Saint-Marcel - 75013 Paris. Tél.43.36.63.02 (après 17h).

Vous avez un Amiga ? Vous pouvez donc avoir chez vous sur disks tous les dessins faits sur cette machine qui sont parus dans ARCADES. Pour le prix de 49 F + 5 F de frais de port soit 54 F. François RIMASSON - "La Fonderie" - 35170 BRUZ. Tél.99.52.93.96.

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7. Cède à 400 F ou moins. Vends ou échange jeux sur C64 ou CPC 464. Me contacter au 53.20.10.20. ou écrivez à BOTTEMANNE Julien - Escassefort - 47350 Seyches.

520 STF échange news. Vends 520 STF + SF 354 : 3 400 F cause 1040. Contacter ZITTOUN Stéphane - Résidence "Joli Bois", bâtiment 01 - 33260 La Teste.

Vends softs sur 520 STF à 20 F + de 250. Pour tous renseignements écrire à M. GUERIN Gwenaël - 1 rue Amand Dagnet - 35400 St-Malo ou téléphonez au 99.81.00.16. (si possible en soirée).

Vends CPC 6128 couleur (1988) (double emploi) + 110 jeux + N° Amstar + bouquin (Oxphar, Matchday 2, Bubbleghost, Rolling Thunder, Bob Winner, Gryzor, Birdie, Rampage, Jack 2, Gauntlet 2, Super Ski, Exolon, Basket Master, Arkanoïd, Road Runner, Trantor, etc.) : prix à débattre. De préférence dans 94, 75. Tél.48.72.02.71. Demander Gilles.

Le Club national pour Atari ST! 2 lettres de liaison par mois (infos + annonces). Cotisation : 20 F par mois. Services : renseignements-annonces-Dompubs-disquettes démo exclusives. Doc. contre 3 timbres a : BE'ST - Résidence Beau Soleil - 39 rue F. Poulenc - 17300 Rochefort.

Vends console SEGA (garantie 7 mois) + 8 cartouches : Out Run, Space Harrier, Choplifter, Enduro Racer, Secret Command, Alex Kid in Miracle World, Transbot et Hang On. Le tout sacrifié à 1 500 F. Tél.34.77.47.12. (après 18h).

Vends C64 + 1530 + 1541 C + Péritel + nbx logiciels K7 et D7. Le tout en T.B.E. Prix à débattre. BARRE Ch. - 27, Lot. Les Coteaux Bussurel - 70400 HERICOURT. Tél.84.56.73.63.

Vends CBM 128 + moniteur 80 colonnes + magnéto + power cartridge + joystick + câbles + housse + manuels + nombreux jeux (Ace 2, Out Run, Buggy Boy...) pour 2 300 F. Tél.39.91.90.34. en semaine à partir de 18h. Demander Anthony.

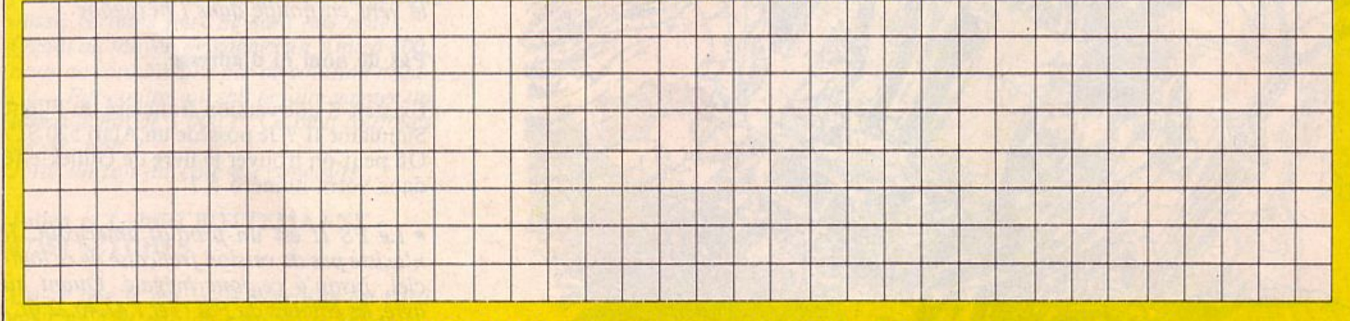
Vends pour Atari ST nouveautés à bas prix. Possède Imp. Mission 2, Buggy Boy, Rolling Thunder, Gunship, etc. Vends imprimante MPS 803 pour C64 TBE : 800 F. Vends Modem pro : 1 200 F. L. BOUMEDDANE - 9, avenue de la Redoute - 92600 Asnières. Tél.47.98.86.39. entre 18h et 20h.

PETITES ANNONCES GRATUITES

• Notre service de Petites Annonces est **GRATUIT**. En revanche, il est **IMPERATIF** de découper et de remplir, à raison d'un caractère par case (lettre, signe ou espace), la grille ci-dessous. Nous n'accepterons pas de photocopie.

• Les petites annonces seront publiées en fonction de la place disponible, de leur ordre d'arrivée et sans garantie de délai. En outre, elles seront introduites sur le **SERVEUR 36 15 CODE MHZ**.

• Nous vous rappelons que vous pouvez vous-même mettre une petite annonce sur le serveur.



A retourner à : Editions SORACOM - Petites Annonces ARCADES - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

RESULTATS DU CONCOURS ARCADES N° 5

La bataille a été dure. Même qu'il y a eu des ex-aequo ! La question subsidiaire a servi à quelque chose !
Le grand gagnant est Olivier Thai. Enfin, nous on dit grand, mais il n'est peut-être pas si grand que ça ! Il a 14 ans et demi le père Olivier et c'est lui qui nous a proposé la grille la plus proche de la grille témoin, que nous reproduisons ici. Félicitations et bon voyage, Olivier !

LISTE DES GAGNANTS

1er **Olivier Thai**
2ème **Christophe Perrin**
3ème **Catherine Makowski**
4ème **Jérôme Chrupek**
5ème **Sylvain Pucci**
6ème **Didier Sanchez**
7ème **Yann Frichet**
8ème **Jérôme Goderiaux**
9ème **Sylvain Koubdjanian**
10ème **Jean-Louis Dié**

GRILLE TEMOIN

1 ARKANOID *(Imagine)*
2 DEFENDER OF THE CROWN *(Cinemaware)*
3 BARBARIAN *(Psygnosis)*
4 L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD *(Ere International)*
5 BOB WINNER *(Loriciels)*
6 TEST DRIVE *(Accolade)*
7 MARBLE MADNESS *(Electronic Arts)*
8 LE MANOIR DE MORTEVIELLE *(Lankhor)*
9 OUT RUN *(Sega)*
10 FLIGHT SIMULATOR *(Sublogic)*
11 LES RIPOUX *(Cobra Soft)*
12 BLUEBERRY ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR *(Coktel Vision)*
13 GUNSHIP *(MicroProse)*
14 IZNOGOUD *(Infogrames)*
15 ROAD RUNNER *(US Gold)*
16 ZOMBI *(Ubi Soft)*
17 THE SENTINEL *(Firebird)*
18 QUAD *(Microïds)*
19 NEMESIS II *(Konami)*
20 MASK II *(Gremlin)*

Ils sont présentés dans ce *NUMERO*

Ils existent déjà ou ils sont prévus sur votre machine :
gérez votre budget pour choisir les titres qui vous intéressent...

		Atari ST	C64	Amiga	Compatible PC	Amstrad CPC	Thomson	MSX	Spectrum	Sega	Nintendo
Return to Genesis	**Firebird**	●									
Slap Fight	**Imagine**	●				●	●				
Kristor	**Loriciels**				●						
Obliterator	**Psygnosis**	●		●							
Venom Strikes Back	**Gremlin**		●			●		●	●		
Rimrunner	**Palace Software**	●	●			●					
Carrier Command	**Rainbird**	●									
Dungeon Master	**FTL**	●									
Return to Atlantys	**Electronic Arts**			●							
IO	**Firebird**		●								
Vampire Empire	**Magic Bytes**	●		●							
Beyond the Ice Palace	**Elite**	●				●					
Road Wars	**Melbourne House**	●	●	●							
Gabrielle	**Ubi soft**					●					
Voyage au centre de la Terre	**Chip**	●		●	●						
Troubadours	**Lankhor**					●					
Shadowgate	**Mindscape**	●		●							
Mange Cailloux	**Ubi Soft**					●					
Défi au tarot	**Coktel Vision**					●	●				
Rody et Mastico	**Lankhor**	●									
Ikari Warriors	**Elite**	●	●		●	●					
Gryzor	**US Gold**				●	●					
Ball Breaker II	**CRL**								●		
Mega Apocalypse	**Martech**					●			●		
Karnov	**Data East**		●			●			●		
Voyager	**Ubi Soft**		●								
Troll	**Outlaw**		●						●		
The Flinstones	**Grandslam**	●		●							
Falcon	**Spectrum Holobyte**				●						
Staff x 29	**Ere International**	●									
Rockford	**Melbourne House**	●	●	●	●						
Battle Ships	**Elite**		●	●					●		
Pool	**Mastertronic**	●		●							
Spitfire 40	**Mirrorsoft**	●				●					
Amegas	**Digiteck**			●							
Larrie and the Ardies	**Crysys**			●							
Usas	**Konami**							●			
Black Shadow	**CRL**			●							
Oïds	**FTL Games**	●									
Academy	**CRL**	●			●	●					
Winter Olympiad	**Tynesoft**	●		●							
Ferrari Formula One	**Electronic Arts**			●							
Snooker and Pool	**Gremlin**		●								
America's Cup	**Free Game Blot**				●	●					
International Soccer	**Microdeal**	●									
Shuffleboard	**Diamond**	●									
Championship Sprint	**Electric Dreams**	●	●			●					
Championship Golf	**Gamestar**			●	●						
Basket ball	**Gamestar**				●						
Street sports Basket ball	**Epyx**				●						
Basket Master	**Imagine**		●								
Le Sida et Nous	**Carraz Editions**	●			●	●	●				
A la découverte de l'homme	**Coktel Vision/Cedic Nathan**	●			●	●	●				
Wargame Construction Set	**SSI**	●									
Galaxian	**Bug Byte**							●			
Vegas Casino	**Mastertronic**				●						
Metropolis	**Melbourne House**				●						
The Last Mission	**Infogrames**				●						
Les classiques de Titus	**Titus**				●	●					
Colossus Bridge	**CDS**				●	●					
Athena	**Imagine**		●								
Task III	**Databyte**		●								
Pro Wrestling	**Nintendo**										●
Global Defense	**Sega**									●	
Donkey Kong III	**Nintendo**										●
After Burner	**Sega**									●	
Zaxxon 3D	**Sega**									●	

BULLETIN D'ABONNEMENT

Abonnez-vous, nous vous offrons 2 cadeaux !

1er cadeau

Nous vous offrons un cadeau, à choisir en fonction de la durée de votre abonnement (1 an ou 2 ans). Indiquez l'ordre de vos préférences, l'envoi se faisant dans la limite des stocks disponibles. Pour être bien servi, **ne tardez pas à répondre**.

Je m'abonne pour **1 an** et je choisis le cadeau numéro ____ ou, s'il n'est pas disponible, le cadeau n° __________ (choix dans liste des cadeaux "abonnement 1 an").

Je m'abonne pour **2 ans** et je choisis le cadeau numéro ____ ou, s'il n'est pas disponible, le cadeau n° __________ (choix dans liste des cadeaux "abonnement 2 ans").

1 an

☐ **Appareil photo Comax 110** — 1

☐ **Pendule-Scotch** — 2

☐ **Réveil LCD** — 3

2 ans

☐ **Appareil photo Comax 24x36** — 4

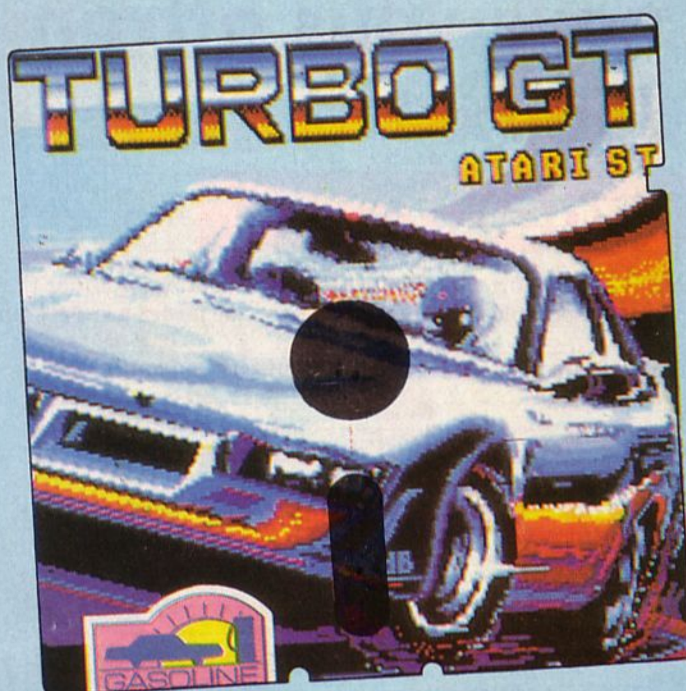
☐ **Stylo-calculatrice** — 5

☐ **Cube Radio FM** — 6



2ème cadeau

En collaboration avec ERE Informatique, nous vous offrons aussi un logiciel à choisir dans la liste des titres ci-jointe. Là encore, indiquez un ordre de préférence car l'envoi se fera dans la limite des stocks disponibles.



AMSTRAD K7
- ☐ ELECTRIC WONDERLAND ARCADE
- ☐ PACIFIC ARCADE
- ☐ 1001 BC AVENTURE

AMSTRAD DK
- ☐ HARRY ET HARRY 1 AVENTURE
- ☐ TENSIONS
- ☐ 1001 BC

C64/128 K7
- ☐ 5/5 (CINQ SUR CINQ) COMPILATION ARCADE
- ☐ CARTOUCHE MEGAMEM (RAM + 50 K)

ATARI ST
- ☐ TURBO GT ARCADE
- ☐ EDEN BLUES ARC/AVENTURE

ZX 81 K7
- ☐ 3 D F.1 ARCADE
- ☐ SURFIX ARCADE

SPECTRUM K7
- ☐ 5/5
- ☐ COBALT SIMUL. VOL

THOMSON
- ☐ QRISP ARCADE MO5-6 K7
- ☐ TAPIOCATRAZ AVENTURE MO5-6/TO7-70 K7

MSX 1
- ☐ MACADAM BUMPER K7/DK

NOM : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Code Postal : ______________________ Ville : ______________________

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de _____F pour mon abonnement _____an(s).

Abonnement 1 an : 200 F
Abonnement 2 ans : 400 F

Pour l'étranger, ajouter pour le port, 60 F pour 1 an ou 120 F pour 2 ans (envoi "surface").
Par avion, ajouter 120 F pour 1 an ou 240 F pour 2 ans.

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

TOUS CES SUPER HIT

ARCADE ACTION

IK+ · RENEGADE · SUPER SPRINT · BARBARIAN The Ultimate Warrior · RAMPAGE

ocean

RAMPAGE

Le jeu qui n'est pas destiné aux braves gens.
Forcez votre chemin dans Chicago, détruisez New-York et attaquez San Francisco.
3 créatures épouvantables qui ressemblent à King Kong et Godzilla s'embarquent dans un long voyage dont le seul but est la destruction de 50 villes différentes.

INTERNATIONAL KARATE +

La Presse avait dit qu'il serait difficile de faire mieux après la première version de International Karaté, IK+ prouve le contraire avec l'introduction d'un 3ème combattant, une animation parfaite du paysage et l'introduction de nouveaux mouvements.
Archer MCLEAN et Rob HUBBARD ont récidivé dans cette deuxième version de I.K.

BARBARIAN

L'histoire commence comme celà . . .
L'affreux sorcier DRAX a juré de jeter un sort terrible sur les habitants de la ville si la Princesse Mariana ne lui été pas amenée Toutefois il a accepté de la libérer si un vaillant guerrier venait à bout de ses gardiens.
Un jour un vaillant barbare, combattant d'élite et maniant le glaive avec dextérité décide de relever le défi.
Saura t-il venir à bout des forces de l'ombre et libérer la Princesse?
Vous seul pouvez le dire.

RENEGADE

Dans le monde des bas-fonds, pas question de rester peinards ni de s'endormir. IL faut être vigilant car la mort n'est jamais loin.
Que vous soyez dans le métro ou dans les terrains vagues, vous risquez toujours de recontrer ces renégats dont le seul plaisir est d'exterminer tout ce qui se trouve sur leur chemin.

SUPER SPRINT

Le jeu d'Arcade officiel de ATARI.
Un ou deux joueurs s'opposent sur 8 pistes plus terribles les unes que les autres présentant chacune 4 niveaux de difficultés.
Evitez à tout prix les obstacles et attrappez des points de bonus qui vous permettront d'améliorer les catactéristiques de votre véhicule jusqu'à atteindre le niveau de Super Sprint.
La parfaite animation graphique et les effets sonores déments en font la meilleure simulation automobile à ce jour sur Micro-Ordinateur.

DANS UN FABULEUX ALBUM

AMSTRAD
COMMODORE



AMSTRAD
COMMODORE

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.